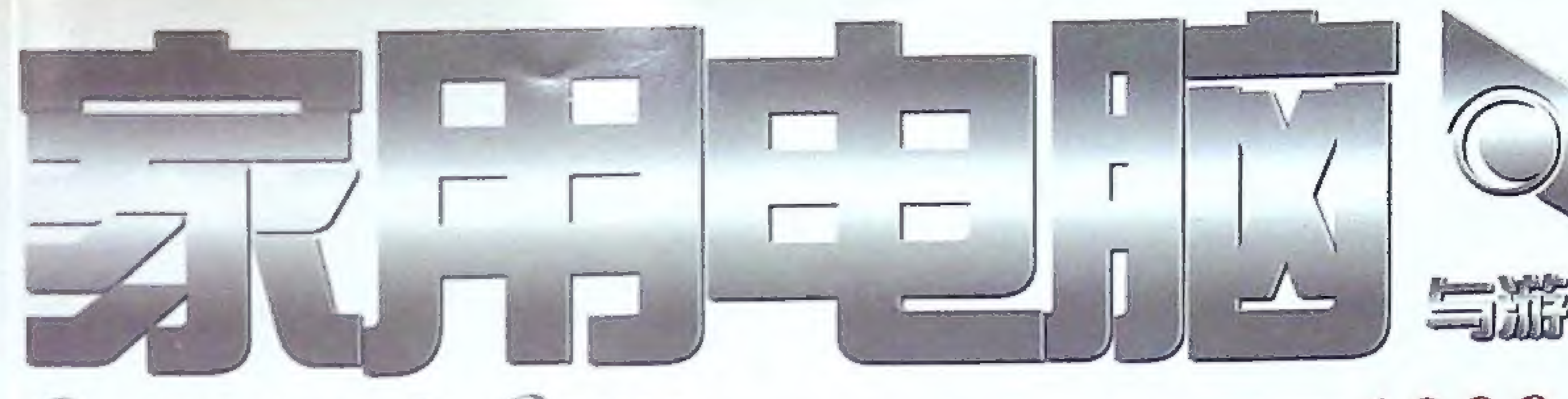
内统一刊号: CN11－3450/TP

定价: 6.80 元



生物危机 II

博德之门

三角洲特种部队

警察故事：霹雳小组 II

Socket370 赛扬超频体验

G400 前瞻快报

国产 TNT－"阻击杀手" C128

走近 Trident Blade 3d

Cool3D 2.0 中文版试用

UltraHLE 使用详解

ISSN 1005-6793

9 771005 679003 04>


中文版
模拟城市 3000
SIM CITY 3000
MAXIS
电子艺界
高度期盼 引爆登场!
五百万模拟城市™的拥有者证明了一切!
模拟城市……“伟大的梦想，伟大的游戏”
——北京青年·游戏周报
模拟城市……“有史以来最成功的软件游戏”
——Computer Gaming World
模拟城市……“永远是最棒的游戏之一”
c/net Gamecenter
模拟城市……“一直是最为流行、最受欢迎的电脑游戏之一”
——家用电脑与游戏机
模拟城市……拥有的深邃内涵以及所能给予你的巨大成就感与满足
——大众软件
模拟城市 3000……“无以伦比的城市体验”
——Newsweek
模拟城市 3000……“迄今为止最易上手的模拟建设游戏”
——家用电脑与游戏机
模拟城市 3000……“俯仰天地间，兴衰掌握中”
——大众软件
模拟城市 3000……“一款不容错过的经典大作”
——北京青年·游戏周报
详见内文《模拟城市 3000》中文版特别报道
创建并掌握自己的城市帝国

感受魔法组合的无穷魅力，体验最杰出、最纯粹的实时策略！

魔法师传奇

既要玩得好

又要玩得起

¥50

本月隆重上市！

中文版

SunTendy INTERACTIVE

地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1898号信箱)
邮编：100091　联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036

Virgin INTERACTIVE

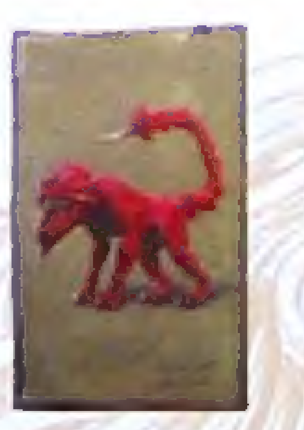
Mythos games

《幽浮》开发小组的又一力作，

新天地倾力汉化推出！

人头狮

魔法消耗	79	生命力	350
战斗力	30	对抗死灵	10
刺击	5	刺击范围	4
魔法抗力	25	智力	8
勇敢	44	视域	15
速度	10		



21种召唤生物
令你如虎添翼

骑士

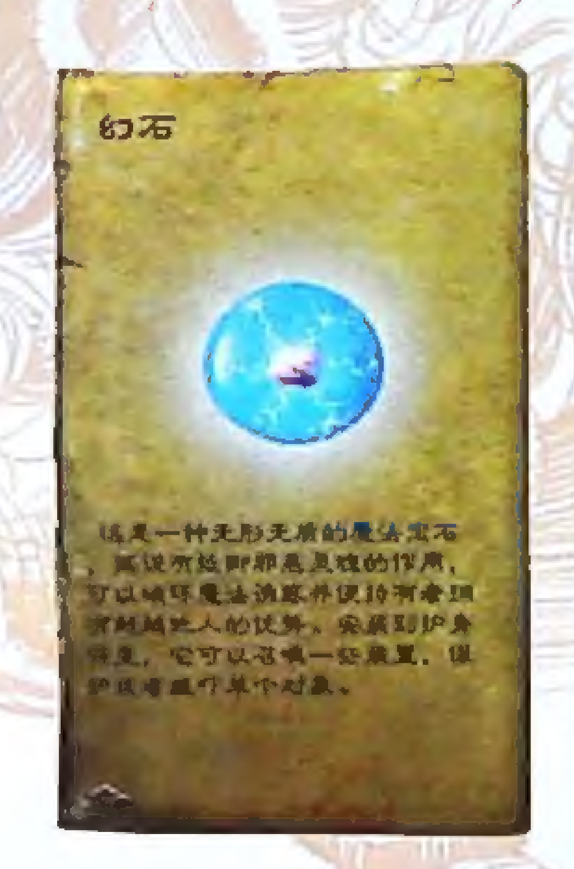
魔法消耗	61	生命力	300
战斗力	23	对抗死灵	7
魔法抗力	40	智力	18
勇敢	50	视域	15
体重	6	速度	11



流传于凯尔特、中古和希腊神话中的近
50种魔法物品及宝物

里程碑式的汉化工作，长达400页的欧美
神话百科全书，全面介绍西方神话传说









绝无仅有的魔法组合系统，
21种法宝可以自行组合出多
达63种魔法，
充分体现你的智慧和战术！



穿越三个时代的36个气势辉宏的场景，
丰富多彩的战斗剧情和任务

集实时策略、RPG升级系统于一身，
并首创高级适应性人工智能系统
（AAAI），没有万能的战术！





回　家

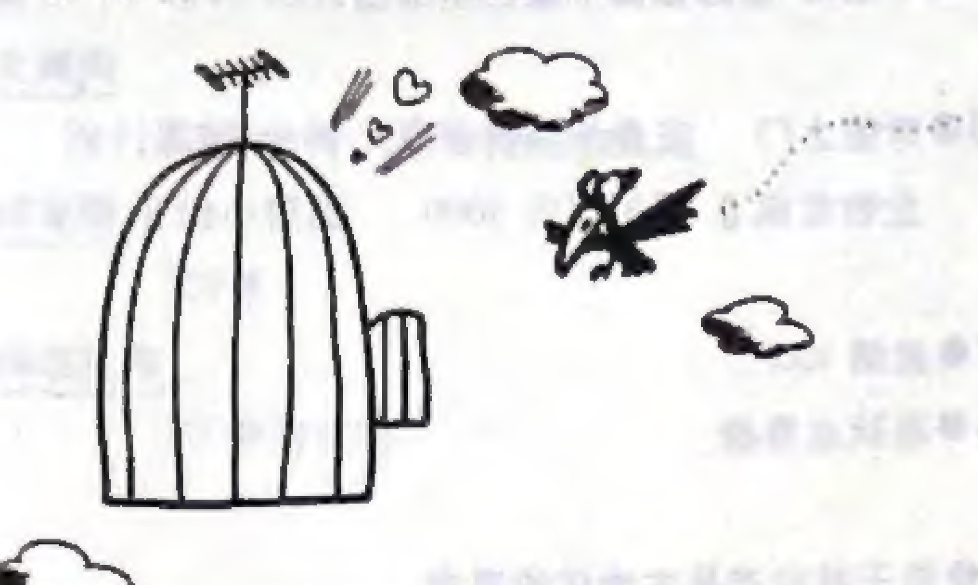
并不是太长的时间，我已习惯在家与“家(编辑部)”之间奔波，有些辛苦，却也自得其乐。想想进“家”之前，鲜有时间踏踏实实地玩一把游戏，偶尔为之，还不免遭家人的白眼；现在好了，我已有足够的时间在虚拟世界里“指点江山”，做我的君主。虽然夫人的脸色愈发阴沉，虽然彼此之间时有“激扬文字”，但以“工作”为托辞，每每都使我心安理得。

年前花了大把的银子，费了九牛二虎之力将电脑升级，然而疯狂过后，才发现喜欢的游戏寥寥无几。太多的游戏是在做技术的展示，太多的游戏是在做模仿和重复，第一次玩“红警”的新奇，第一次玩“帝国”的惊讶，第一次当“特种兵”的激动，在近来的作品中我们都难以寻觅……

常用五笔，近来发现一个问题，形码的“好处”似乎就在于它能将汉字的形与意完全分离，用得久了，字便不是字，而成了一块块生硬的积木，虽如庖丁解牛般在录入技术上突飞猛进，却导致了理解力上的极大倒退。有例为证，某日吾与两友同游动物园，远远望见一块木牌，上书“而鸟苗鸟”四个大字，好生奇怪，不禁脱口而出：“而鸟、苗鸟?这是什么鸟啊?”两友一愣，随即捧腹大笑直至气短之状，令吾丈二和尚摸不着头脑，待定睛再看，也不禁哑然失笑，原来是“鸸鹋”二字……自此之后，吾弃五笔而重拾拼音之“本能”。本人绝无贬低五笔等形码之意，只是哀其发展停滞，几无创新。类似的游戏玩得久了，是不是也有这种感觉呢?近日偶得一“万能五笔”软件，甚是得心应手，所谓万能，就是把五笔、拼音、笔画、甚至以英文输入中文等各种编码方案集成在一个系统里，不用切换，混用而不混乱，让人感觉耳目一新。我举这个例子的目的只是想说，任何事物在发展中如果没有创新，那它的生命力就不会持久，游戏更是如此。

玩了这么久的游戏，来了编辑部半年，至今仍旧菜鸟一只，没办法，既喜新又怀旧，而当红的“大作”又多少有些华而不实，唯有每日“游荡”在网际及公司之间，为大家寻找一些新鲜的亮点。想来这种靠技术搏杀的时代不会久远，毕竟独特的创意才是大家追寻的目标。

如果你玩得久了，有些厌了，来吧，“家”会给你灵感，而家会给你安慰。



人常说“人生如戏”，其实只有你经历了“游戏人生”，才会真正懂得：“家”是一种精神的解脱，家是一种生活的责任。无论“家”与家，都需要我们用心来维护，各位读者，千万别忘了多给我们提些意见和建议哟!

Racer 99. 4

家用电脑与游戏机



(总第 56 期)

COMPUTER & GAME

目　录

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷　岩　宋润方
美术编辑：单　非　刘　炜
责任编辑：宋润方
电　　话：编辑部 010－68728137
广 告 部：010－68728133
发 行 部：010－68728132
传　　真：010－68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务／稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号
　　　　　(西侧平房)(100830)
邮购地址：北京 813 信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793
　　　　　CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号
　　　　　综合楼四层(可通信)
邮　　编：100037
定　　价：6.80 元

CGDA 1998 年度游戏制作成就奖揭晓

3月15日,1999年度"游戏制作者会议(Game Developers Conference,简称GDC)"在美国加利福尼亚的SAN JOSE举行,至3月17日,本届会议最重要的一个"节目"——CGDA(电脑游戏制作者协会)年度成就奖各奖项终于揭晓。

CGDA的Robin Matthews说:"我们很高兴这次的年度大会吸引来一些有实力的赞助商参与,这些赞助者有着敏锐的视觉,他们积极的支持为本年度业界的优秀游戏带来了真正的赞誉。"

以下是CGDA成就奖评选结果:

最佳图形利用奖

电脑游戏:《半条命》(Half-Life)

最佳游戏设计创新奖

《赛尔达传奇:时空之笛》(Legend of Zelda: Ocarina of Time)

最佳声音利用奖

《半条命》

最佳AI(人工智能)奖

《半条命》

最佳儿童游戏

《列高创作者》(Lego Creator)

最佳琐事、解谜、小游戏

《你不了解杰克》(You Don't Know Jack 4: The Ride)

最佳模拟游戏

《GT赛车》(Gran Turismo)

最佳战略/战争游戏

《星际争霸》(Starcraft)

最佳冒险/角色扮演游戏

《博德之门》(Baldur's Gate)

最佳体育奖

《闪电橄榄球》(NFL Blitz)

最佳动作游戏

《半条命》

最佳多人游戏

《星际争霸》

最佳电脑游戏

《半条命》

最佳次世代游戏

《赛尔达传奇:时空之笛》

如蛆附骨——盗版给电子娱乐产业带来巨大伤害

Anti-Piracy Information

2月中旬,互动数字软件协会(IDSA)宣布,1998年世界范围内整个电子娱乐业受盗版软件的影响而损失了高达32亿美元,这个数字几乎是当年整个产业销售总收入(63亿美元)的一半。这个统计数字是根据国际知识产权联盟(IIPA)的报告得出的,该联盟一共有58个国家加入并填写了报告。根据统计来看,中国也许是盗版问题最严重的国家,中国的电子娱乐业大约95%的市场由盗版产品(价值大约为14.2亿)所占据,而俄罗斯、墨西哥、中国香港等也是盗版问题相当严重的地区。



"盗版现象给电子娱乐业带来了巨大的损失,事实上我们的统计还不包括网络上的盗版行为,一切只是故事的一半。"IDSA的主席Doug Lowenstein说:"盗版娱乐软件的低价格使其泛滥成灾并迅速占领了市场。举个例子来说,在泰国,93%的市场产品都是盗版,70美分就可以得到一个电子游戏。如果你认识到由于盗版游戏的低价销售使得这个产业在一年间就损失了32亿美元时,你就能理解这个问题有多么严重了。"

3月份,在IDSA及其成员的指控下,美国官方对一家位于纽约的地下网络盗版游戏提供公司进行了搜查并勒令其关闭所有的盗版业务,这次行动表明该协会坚持打击网络盗版行为的努力已开始取得了成效。Liam McLaughlin是这个盗版站点的主人,他的站点通过国际互联网提供超过100种PS主机的盗版电子游戏。在被指控并证实了盗版行为之后,他不仅要将自己所有的设备停止运转,还必须公开向原告进行道歉,包括IDSA及其八家成员,分别是Sony美国电脑娱乐公司、电子艺界、Capcom、Crystal Dynamics、GT Interactiv、Interplay、Virgin Interactive和THQ。Liam McLaughlin在他的道歉信中写道:"那些游戏制作和发行公司通过数月乃至经年的努力来制作游戏,为此玩家们应该通过合法的途径获取。盗版行为给他们带来了巨大的伤害,我为我的非法行为表示道歉,盗版不是一个笑话,它只能是损人不利己,最终会给所有热爱电子游戏的人带来伤害。"

IDSA主席Douglas Lowenstein表示:"这个案件只是电子娱乐业界同网络盗版行为斗争的第一步,网络盗版已经成为严重破坏娱乐软件产业成长的地下家庭手工业,我们会竭尽所能来阻止这种非法的行为,必要时我们将会提出指控让法律来做出公正的裁决。"据悉,在过去的几个月内,IDSA已经使得超过200个提供网络盗版娱乐软件的公司关闭了。

互帮互助——Interplay 和 Virgin 携手共拓游戏市场

美国电子游戏制作和发行公司





Interplay在2月底正式和英国娱乐软件发行公司Virgin合作,两者将携手共同开拓电子游戏市场。根据协议,Interplay在欧洲市场的业务将交由Virgin负责,而在其管辖之下的北美、南美和包括日本在内的其余地区,该公司将会选择Virgin的优秀游戏负责销售以作回报,为此Interplay将收购Virgin公司49.9%的所有权。

协议的细节目前尚未透露,不过Interplay的首席财政长官Jim Wilson表示,两家公司将在欧洲市场联合运作,并透露此次收购所牵涉到的现金数字并不大。Interplay的首席执行官Brian Fargo则指出:"这次合作是我们在1999年度的一个重要战略,这些协议可以使我们减少消耗、增加运作效率并使得我们可以直接开展德国、法国、西班牙和英国地区的业务活动。"



分析家称这是一次很好的"迁徙"活动,资深技术分析家Anthony Gikas对此作出了评论:"对于Interplay来说,这是很扎实的一步,对于Virgin来说同样如此。"从合作开始到2000年前,Interplay只会在自己公司的势力范围内销售Virgin的少数优秀游戏,不过这一数字有望在2000年得到增长。Interplay今年的销售策略中很重要的一项就是低价非主流游戏的销售,那些打猎、捕鱼、竞技类型的游戏将会是该公司销售收入中的一个主要组成部分,同时该公司还将继续致力于角色扮演游戏的开发,推出更多更优秀的此类大制作。

量体裁衣——Sierra 进行重大结构调整

2月底,Sierra On-Line宣布对公司的结构进行重组,将关闭四个内部的游戏制作小组和一本属于Sierra的杂志《InterAction》,结果是大约有150名雇员将失去工作。除了被关闭的四个小组外,其余的小组如Berkeley Systems、Dynamix、Impressions等将不受任何影响。

Sierra表示,关闭的四个制作小组经过重新组合后将会部署于公司的华盛顿总部,估计重新组合的时间为两个月左右。此次重组中包括该公司最早的制作小组Yosemite,在Sierra将总部搬到华盛顿以前,Yosemite一直负责《追求光荣V》(Quest for Glory V)、《国王秘史Ⅶ》(King's Quest Ⅶ)等重头游戏的制作,《巴比仑5号》(Babylon 5)等则是该小组1999年正在紧张制作中的游戏。Sierra表示,尽管该小组已不复存在,但Yosemite1999年还在制作的游戏将全部延续下去。

可出乎意料的是,根据最新消息,先前所提到的不受影响的制作小组Dynamix中的30名雇员已被辞退,这个人数大约占该小组总共成员的15%,该小组一个尚未正式向外界宣布的游戏项目因此被暂停制作,估计要到今年的晚些时候才能重新开始。Dynamix小组制作的游戏范围相当广泛,包括战斗模拟游戏《红公爵》(Red Baron Ⅱ)、动作游戏《星际霸战》(Starsiege)等。

有人猜测,Sierra做出如此重大调整的一个重要原因是因为换了新东家,先前该公司是Cendant公司娱乐消费软件部门的一个公司,而现在它隶属于法国的Havas公司。当向Havas询问此事时,该公司表示,Sierra此次的结构调整完全出于主动,Havas并没有要求Sierra这么做。

旧梦新曲——俄罗斯方块卷土重来



娱乐软件发行公司Hasbro Interactive日前同Tetris和Blue Planet Software两家公司签定了一份授权协议,获得了发行PS和PC上下一代俄罗斯方块游戏的权利。新一代的俄罗

斯方块不仅拥有全新的图象，游戏设定上也对传统而经典的"消行"规则进行了调整，游戏具有更高的可玩性。

俄罗斯方块自1986年发行以来已经售出了大约五千万个拷贝，该游戏绝对是电子游戏历史上最成功的作品之一。根据Hasbro公司所透露的消息，玩家在进行新一代俄罗斯方块游戏的时候，将可以自由选择是进行新形式的游戏还是重温经典。在新形式的游戏方式之下，游戏会出现层叠、时间限制等新的考验，多人游戏排名系统也已经过了全新的改良。

预计PS主机上的新一代俄罗斯方块将在今年6月正式发行，而PC版本则要到今年秋季才能看到。新一代俄罗斯方块是由Blue Planet Software设计制作的。

《半条命》被拍成电影短片

近日，动作射击类游戏中的大作《半条命》(Half－Life)被一家名为Cruise Control的英国公司制作成了一部相关的五分钟长短的电影短片，该片名为《半条命：上行线》(Half－Life: Uplink)，与传统影片不同的是，《半条命：上行线》只能在网上观看。

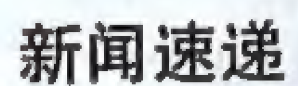
也许你听说过这样一个游戏故事：你进入了一个名为"黑色台地"的地下秘密研究基地，在那里，一场事故的发生迫使你不得不与突如其来的异形和守卫的士兵进行殊死搏斗……事实上，电影的拍摄是经由Cendant Software的委托才开始制作的。Cendant的产品经理Lisa Humphries对此作出了解释，他说影片的设计和拍摄出于两个目的：一、吸引新的玩家来体验《半条命》的游戏感受；二、从另外的角度来诠释这个游戏，让玩家分享并向他们对游戏的支持致谢。

现在，玩家可以通过影片制作公司的网站观看到这部影片。这种方式会不会成为一种新的有效的游戏宣传途径呢？让我们拭目以待吧！

累不垮的女金刚——劳拉又将有新的冒险

尽管中国的媒体近来将Eidos公司的电脑游戏《古墓丽影Ⅲ》炒得红红火火，但是这个属于劳拉的最新冒险故事已经很难再象当初那样引起众多玩家的关注了。事实上，国外权威媒体对于《古墓丽影Ⅲ》的评价是非常中肯的，这是一个除了技术以外，只能看到重复而挖掘不到任何能让人激动的创意的游戏。尽管如此，游戏的发行公司Eidos还是并不愿意让这棵摇钱树停止摇动。

3月1日，Eidos正式向外界宣布了该系列的最新游戏《古墓丽影Ⅱ黄金版》，目前还没有任何该游戏的细节透露，但Eidos表示有关消息会马上到来。另外，从该公司的一份声明中可以得知，《古墓丽影Ⅳ》将在1999年内发行，也就是说，玩家将可以在剩下的大半年内再次和劳拉踏上冒险的旅途。尽管Eidos已经证实原来的制作小组Core已转向另外的项目而不再制作任何有关劳拉的游戏，但该公司有足够的制作资源来保证这两个游戏的完成。为此记者特地向Core进行了询问，回答是可以预期的"无可奉告"，不过他们表示，也许玩家在5月份的E3大展上可以一见劳拉新冒险的端倪。



新闻速递

*三月份，著名动作射击游戏制作公司id Software任命Graeme Devine为该公司新的游戏设计师。Devine以前是一家名为Trilobyte的游戏制作公司的创建人和执行总裁，他还曾经参与制作过《第七访客》(The 7th Guest)和《第十一小时》(The 11th Hour)这两个著名的惊悚冒险游戏。在电脑游戏的销售历史上，一共只有三个游戏的销量超过了200万份拷贝：《第七访客》、《神秘岛》和《DOOM》。Devine的游戏策划和程序设计帮助《第七访客》取得巨大的成功，id力邀Devine加盟，除了他的游戏制作天才会给该公司带来帮助以外，他的管理才能也同样是一笔巨大的财富。

*欧洲最大的娱乐软件制作和发行公司Eidos日前已经和位于英国伦敦的电脑游戏制作小组Elixir Studios签定了一份发行协议，Eidos将负责发行Elixir成立后制作的头三个游戏，估计第一个游戏的发行日期为2000年。Elixir成立于1998年，其创建人为16岁开始就在法国著名游戏制作公司"牛蛙(Bullfrog)"工作的Denis Hassabis，他的代表作品为《主题公园》(Theme Park)。

*在电脑游戏《Sid Meier的阿尔法人马座》(Sid Meier's Alpha Centauri)发行一个星期以后，该游戏的制作公司Firaxis宣布其网站已全部重新制作，将以新的面貌出现在玩家面前。这个新的网站包括"展示和叙述"、"深入Firaxis"、"制作日历"、"讨论区"等几个栏目。Firaxis Games的市场主管Lindsay Riehl说："我们为玩家提供了一个更近角度观察游戏制作者的站点，使得玩家可以充分了解他们是谁，又究竟是什么使得他们成为如此优秀的玩家、音乐和美工。"

*有消息说，本部在澳大利亚的电脑家庭多媒体和娱乐软件制作公司Melbourne House准备将其属下的游戏制作部门出售给一家大的国际性游戏发行公司，目前两者之间的洽谈已进入最后的实质性阶段。记者就此向该公司求证并得到了肯定的回答，在放弃游戏制作之后，该公司将成为一个纯粹的网络和3D动画制作公司。没有任何具体情况表明为什么该公司要出售自己的游戏制作部门，Melbourne House最近制作并发行的是赛车游戏《德斯卡斯》(Dethkarz)，而这家公司曾制作过的即时策略游戏《绝地风暴》应该更为中国的玩家所熟悉。

*3月份，微软宣布该公司的网络游戏服务站点"MSN Gaming Zone"的注册用户已经超过400万个，据透露，该站最高峰时每小时在线游戏人数高达3万人，而每天上线游戏的用户人数（不包括重复人数）也超过20万人。"MSN Gaming Zone"的产品经理Adam Waalkes将该站点的成功同世界著名的迪斯尼乐园联系了起来："我们的站点一天的到访人数高达20万，这要比全世界所有的迪斯尼乐园一天到访人数的总和还要多。我们的用户平均每天花在站点上的时间为2200万分钟。"



*Cavedog日前在其网站上宣布，该公司制作的即时策略游戏《横扫千军：王国》(Total Annihilation: Kingdoms)将延期到今年6月发行。该公司表示，尽管游戏制作小组完全有能力在原先的发行日期(3月)完成整个游戏的制作，但公司希望有更多的时间来制作一个表现更好的真正的即时策略游戏。在以后的几个月中，Cavedog将对游戏进行更为精心地润色，优化引擎并加入玩家建议的一些特性。

*专门为id software所设计的射击游戏而举办的每年一届的活动QuakeCon的组织者在2月底宣布，今年的QuakeCon 99将正式举行官方的《雷神之锤Ⅲ：竞技场》(Quake Ⅲ Arena tournament)比赛。QuakeCon 99计划今年8月6日在美国的德克萨斯洲举办，参加活动不需要任何特殊的条件，不过活动组织者表示参加人数的限制为1000名，届时id公司的职员将出席此次活动并就游关卡设计、程序、美工等制作过程开一个高级的研讨会，此外他们还可能专门为一名女性Quake玩家举办一个会议。

新闻提供/天骄创作室 雷鸣

整理/Racer

索尼向 WIN－TEL 联盟的挑战

——PS 后续机种正式公开

3月2日，日本索尼电脑娱乐公司（SCE）召开了名为“Play station Meeting 1999”的新闻发布会，正式对外公布了其32位游戏机 PlayStation 后续机种的基本数据。

索尼公司的出井伸之社长表示，PS 后续机种不仅仅是一部游戏机，而是一台集游戏、电影、音乐为一体的“家庭用娱乐电脑”。该后续机种暂名“PS 2”，主 CPU(128位）由索尼同东芝共同开发，名为“Emotion Engine”(以下简称 EE)，据称可以细致到表现出角色的感情（Emotion)。EE 的能力已超过目前先进的电脑及工作站，其多边形处理能力可达每秒6600万，浮点演算速度是英特尔奔腾Ⅲ处理器的4～5倍。超并列显示引擎 GS（Graphics Synthesizer）最高可每秒显示7500万多边形，已超过目前多数图形工作站（Graphics Work Station）的画面表现能力。PS 2采用 MPEG2的解压缩格式，针对 CD－ROM 及 DVD－ROM 媒体，与现行 PS 软件完全兼容。发售时间日本为99年12月～2000年3月，欧洲和北美将在2000年秋开始发售。其价格目前未公开，但据索尼相关人士透露，主机价格有望控制在50000日元内（约合人民币3500元）。

当日的新闻发布会还展示了 PS 2强大的图像处理能力。NAMCO、SQUARE、SCE 等公司利用 PS 2处理的即时演算图像引得在场人士一片唏嘘之声。SQUARE 播放了《最终幻想》电影版及《FFⅧ》的部分 REAL TIME 图像，NAMCO 则利用 PS 2展现了《铁拳3》完美版及 R4中永濑丽子的 CG，SCE 公开了 PS 2《GT 赛车》的画面。开发者称，目前 PS 上的 CG 电影可以轻易地由 PS 2以图像即时运算方法表现。另外为了证明与 PS 的兼容性，发布会上用 PS 2运行了 PS 版游戏《古感狼3》。

“我们的目标不是停留在游戏机的延长线上。”SCE 的久多良木健副社长如是说。“索尼的目的是创造超越目前游戏领域的全新娱乐产业。”日本家用游戏机市场规模包括硬件软件在内约达7600亿日元（97年电通总研报告)，若加上音乐等数字化娱乐市场大概有15000亿日元以上的规模，完全可以同约20000日元的电脑市场匹敌。然而，具备游戏、数字电影及音乐可以同时以高质量欣赏的家用“综合娱乐机器”目前还未实现，如果 PS 2以较低价格普及，也许会成为本世纪末最强家用娱乐电脑的代名词。

今年2月16日在美国旧金山召开的半导体关连学会“国际固体素子回路会议（ISSCO)”上，SCE 首次公开与东芝共同开发的128位 CPU“Emotion Engine”。其卓越的3D 处理能力及优于英特尔同时发布的 PⅢ处理器数倍的速度令业界哗然。目前个人电脑的操作平台软件及 MPU(超小型处理器）被美国微软和英特尔联盟所控制，其日益雄厚的实力已渐渐渗透至数字家电市场。如果不从最尖端技术领域对其进行抵制，娱乐领域的未来恐怕难以预测。作为全球家电巨子的索尼公司正因为有了这种危机感，才不惜耗费数百亿日元的巨资对 PS 2进行开发研究。索尼已明确表示，PS 2将是索尼产业支柱之一，SCE 将以全球销量5000万台的 PS 为基础，在数字娱乐市场向 WIN－TEL(微软－英特尔）联盟正式宣战。索尼的此番举动使娱乐市场又起波澜，游戏业界的格局也许就此改变。

在 PS 2发布会上，某软件制作公司人员感慨道 PS 2的游戏画面具有“革命性”。SQUARE 在发布会上公开的 PS 大作《FFⅧ》中男女主人公在舞会上的 CG 画面，在《FFⅧ》中只能被动观看，而在 PS 2上可以通过手柄自由控制视点。PS 2的技术实力对去年11月刚刚发售 DREAMCAST 的世嘉公司是很大的打击。世嘉对 PS 2的强劲出击也不能说没有任何准备，其副社长广濑祯彦称“PS 2的发售最早也要等1年以后，那时 DC 销售量已超过300万了”。日本家用游戏机的商战高潮是年末，假设 PS 2在明年3月发售，世嘉将利用今年年末普及 DC 为对抗 PS 2打基础。但事情并非如此简单，业界人士普遍认为 PS 2在今年年底发售的可能性很大。记得 PS 的发售日是1994年12月3日，SCE 似乎对“1、2、3”的数字组合情有独钟，世嘉不能太乐观。与其相比，一直为 N64的普及而烦恼的任天堂这次显得非常冷静，任天堂董事今西弘史表示“我们不打算对其他公司的产品进行评论比较”。然而业界早有消息称任天堂正在为东山再起积蓄力量，其 N64后续机种的发售将与 PS 2的发售时间密切相关。对于 PS 2的出现，也有不少游戏软件公司的主管脸上浮现出复杂的表情。以前游戏软件公司和硬件厂商均在共存共荣的大道上并肩而行，而对 PS 2过高的技术指标，目前可为其开发软件的厂商着实寥寥无几。SQUARE 社长武市智行指出“目前能满足 PS 2要求的软件公司还不及五指之数”、“高水准 CG 技术的掌握与否是关键，软件公司将来也许会出现严重的两极分化”。据悉，近日部分大牌软件厂商已宣布将为 PS 2制作游戏，包括 SQUARE、ENIX、CAPCOM 及 NAMCO 等，大部分软件商还在积极进行社内研讨。

吸取了世嘉的 DC 在发售前 CPU 和显示芯片产量不足导致年末商战失败的教训，SCE 已和东芝达成共识，在4月成立 PS 2半导体专门生产公司。3月4日，两公司正式公布了这一消息，使经济低靡不前的日本产业界为之一振。据悉，该公司专门负责生产 PS 2数据传送线，传送线的厚度只有0.18微米，较烟尘粒子更为细微。生产线设在日本大分县大分市东芝现厂房的 CLEAN ROOM，预计至1999年秋可月产1万块200毫米硅片。SCE 全部承担500亿日元的总投资额。新公司资本金1亿日元，东芝和 SCE 分别占51%和49%，生产线运营由东芝负责。两社已达成协议，如果0.18微米数据线开发进展顺利，将共同研制0.15微米数据线。另有消息称，索尼除上述生产线之外，另在其长崎谏早市半导体工厂内设立 PS 2生产线，投资额高达700亿日元，预计2000年开始运营。

（吴波，启明星工作室　周佳）

附：PlayStation 2主要技术数据
中央处理器：128位 Emotion Engine
时钟频率：300 MHz
快取存储器：指令16KB，数据8KB 一级、16KB 二级
主机内存：32MB Direct Rambus 存储器
主机内存带宽：每秒3.2GB
浮点协处理器：浮点乘法器、累加器、除法器各一个
向量处理单元：共 VU0和 VU 两个单元，浮点乘法器、累加器九个，除法器三个
浮点性能：6.2G Flops
3D 图形几何变换：每秒6600万多边形
压缩图形解码器：MPEG2标准硬件解码器
图形处理器：Graphics Synthesizer
图形处理器频率：150MHz
图形存储器：2560位 DRAM
图形存储器带宽：每秒48GB
像素标准：RGB，8位 Alpha
Z－Buffer：32位
最大多边形填充率：每秒7500万多边形
音频处理器：SPU2＋
音源数：48路 ADPCM 音源，软件可编程
采样频率：44.1KHz 或48KHz 可选
输入输出部分：
处理器：专用 I/O 处理器，附带 PS1代内核
时钟频率：33.8MHz 或37.5MHZ 可选
总线宽度：32位
接口类型：USB(串列总线)或 IEEE1394火线标准
扩充接口：PCMCIA
存储设备：CD－ROM 和 DVD－ROM

宿敌握手

——世嘉任天堂合作有望

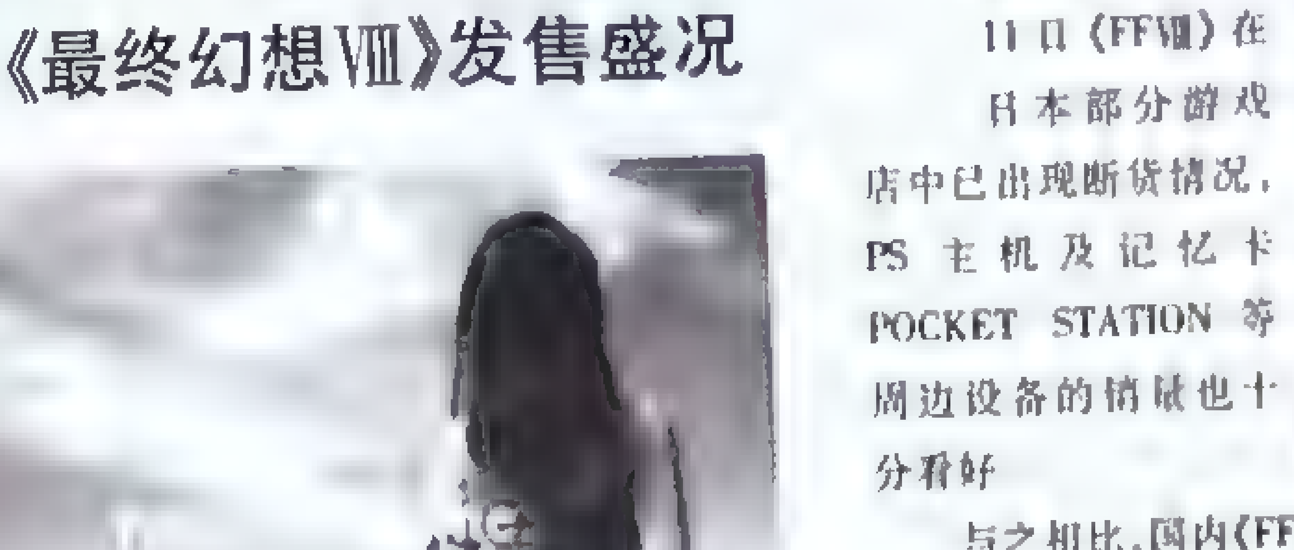
曾为任天堂公司发布《比卡秋》大作的 MARIGUL 公司的董事香山哲近日发表了任天堂掌机 GB 版《樱花大战》的开发计划，令游戏界大为震惊。众所周知，《樱花大战》系列是 SEGA 公司土星主机的代表作品，SEGA 对其重视程度绝不亚于《VR 战士》及《索尼克》系列。而 GB 又是任天堂公司目前唯一可以称雄业界的机种，如果上述消息属实，世嘉与任天堂的携手态度似乎一切尽在不言中。

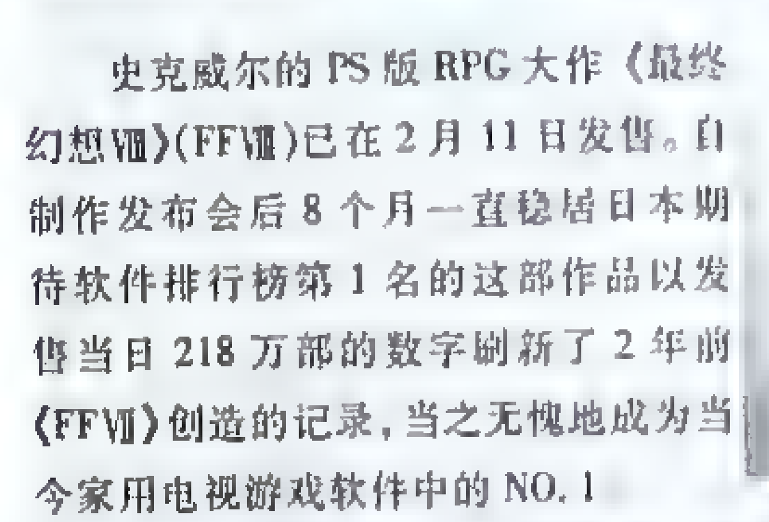
SEGA 方面承认，MARIGUL 的香山哲曾向 SEGA 提出过合作计划。SEGA 表示如果满足其两个条件，《樱花大战》便可以在 GB 上推出。其一，GB 需与世嘉的 DC 兼容（数据互换)；其二，DC 版预定发售的《樱花大战3》同 GB 版《樱花大战》具有联动性。MARIGUL 的香山哲对上述条件表示理解，并向任天堂作了传达，任天堂对此消息未置可否，只是表示已了解 MARIGUL 的汇报。

不仅如此，曾负责《樱花大战》总指挥的 SEGA 社长入交昭一郎表示，为了扩大《樱花大战》的知名度，《樱》可以在一切与 SEGA 有诚意合作的硬件厂商的机种上推出。不仅仅是 GB。与 DC 有互换性的 SNK 的 NEOGEO POCKET COLOR 和 BANDAI 的 WONDERSWAN 均可以移植《樱》。对此，SNK 表示《樱》是一款十分优秀的作品，而能充分表现该作品的掌机只有 SNK 自己的掌机，请广大玩家期待。BANDAI 方面则肯定地表示，WONDERSWAN 移植《樱》的可能性极大，BANDAI 与 SEGA 的会谈磋商正积极向前发展。似乎一切都在轰轰烈烈地进行中，而《樱》系列的作者广井王子一直在保持沉默，对此问题他在构思什么呢?

面对日益强大的 SONY 和具有无比威胁性的 PS 2，昔日宿敌握手言和不是没有可能。面对销量徘徊不前的 DC 和 N64，世嘉同任天堂的合作似乎是解决目前问题最好的方法，甚至是唯一途径。不久的将来，日本游戏业界的变化也许将超出玩家的常识与想象。

《最终幻想Ⅷ》发售盛况





史克威尔的PS版RPG大作《最终幻想Ⅷ》(FFⅧ)已在2月11日发售。自制作发布会后8个月一直稳居日本期待软件排行榜第1名的这部作品以发售当日218万部的数字刷新了2年前《FFⅦ》创造的记录，当之无愧地成为当今家用电视游戏软件中的NO.1

在发售当日，日本东京秋叶原、涩谷等游戏店前早已排满了长队，数百名玩家在寒风中苦苦等待似乎已成为日本玩家对电玩忠贞不渝的象征。各游戏店前《FFⅧ》的宣传画及旗帜将销售气氛烘托得十分热烈，更有的店铺特设了《FFⅧ》销售专柜以应付源源不断涌来的人潮。与之相比，在发售前已预约定购《FFⅧ》的玩家便显得十分从容，日本全国上千家连锁店中有条不紊的销售秩序与排队抢购的状况形成鲜明的对比。据悉，2月11日《FFⅧ》在日本部分游戏店中已出现断货情况，PS主机及记忆卡POCKET STATION等周边设备的销量也十分看好

与之相比，国内《FFⅧ》热也是方兴未艾。王菲的歌迷似乎陡然增加，那首感人的《EYES ON ME》确实令人过耳不忘。最令人感动的还是游戏中长达1小时以上的CG电影，这可以说是目前家用游戏机上的最高水准，人物栩栩如生的动作及细腻传神的表情让人感到，史克威尔的CG制作水平已使PS的机能相形见绌。

然而这样一部大作也有其令人遗憾之处，在游戏第3张CD挑战存在“斩铁剑”召唤兽废墟失败后，会有画面停止无法游戏的BUG。至2月26日止，史克威尔已收到反映这一情况的玩家电话6000余次。史克威尔表示程序错误可以很快解决。



东京电玩展’99春前瞻

由日本电脑娱乐软件协会(CESA)主办的“东京电玩展’99春”于3月19日～21日在东京召开。

本次展示会参展软件数为378款。以硬件类型分，全球销量突破5000万台的PS占180款，其中包括万众期待的ENIX大作《勇者斗恶龙Ⅶ(DRAGON QUESTⅦ)》及SQUARE的《SAGA FRONTIA2》，其次GB软件占42款，WONDER-SWAN为40款，DC软件32款，N64软件12款，土星8款，NEOGEO POCKET3款等。掌机软件的充实十分引人注目，是本次展示会一大热点，另外PS 2软件是否参展也是参观者十分关心的问题。

按游戏类型分，SLG为94款占压倒性多数，近来由于游戏的复杂化模拟游戏的范围也有所拓宽。RPG以50款位居第2，ACT为42款，AVG为36款，SPT为22款，RAC21款，PUZ19款，STG15款，其他82款。

(新闻整理/吴波)

尚洋携手逆火 强势卷土重来

3月18日，中青旅尚洋电子技术有限公司在游戏产品《烈火文明》和《战国》的新闻发布会上，正式宣布与国内知名游戏制作公司——逆火——结成战略伙伴关系，今后双方将在游戏软件开发、市场营销及产品销售等方面通力合作。据悉，自去年9月尚洋与中青旅股份有限公司进行资产重组后，公司已加大了对游戏软件开发的投入，其1999～2000年度的产品线已基本形成，尚洋公司将充分发挥自己在资金和市场方面的优势，在1999年积极推出包括逆火公司产品在内的《烈火文明》、《战国》、《世纪战略》、《疾风猎杀》等近十部电脑游戏。尚洋公司承诺，所有《血狮》的用户，在购买他们的新产品时都将得到不同程度的优惠和补偿。

另据透露，尚洋公司还将于4月24日在北京、上海和广州三大城市同时举办名为“原来还有免费的快乐”的赠送活动，届时将向玩家免费赠送《烈火文明》征求意见版、《战国》和《世纪战略》、《疾风猎杀》的试玩版共计2500张。此次活动旨在广泛征求游戏爱好者对产品的意见和建议，在此基础上对产品加以修订，使之更完美。

光盘发放地点是：

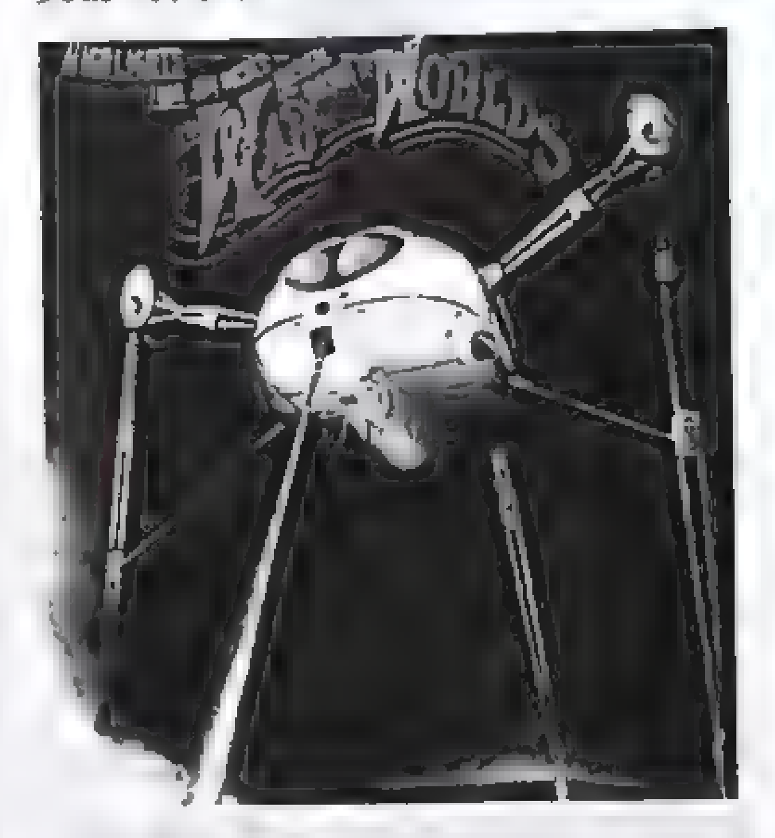
北京：海淀黄庄路口连邦软件专卖店
(海淀剧院门口)

上海：河南中路221号计算机广场
——科技书店
——上海农工商软件专卖店

广州：天河区石牌西路560号
——广东连邦软件专卖店

重温《世界大战》

《世界大战》是由GT Interactive近期出品的一部相当出色的即时策略类游戏，取材于1898年英国杰出科幻



小说家乔治·赫伯特·威尔斯的同名小说。这部小说生动地刻画了一场由火星人入侵英国本土造成的空前恐慌和大混乱，第一次从相当科学的角度向世人提出了可能存在外星生命的观点。这部小说的影响非常深远，曾经被翻译成多国文字出版，1953年，取材于该小说的好莱坞电影在世界范围取得空前成功，就连1996年的科幻大片《独立日》也被看成是该作品的现代翻版。

据悉，继在中国代理发行《世界大战》这部游戏之后，上海育碧电脑软件公司正积极筹备在全国发行小说的最新中文全译本。该译本将附送一张光盘，其中包含了小说和相关影视作品的一系列背景资料、图片等信息，并首次将英国作曲家杰夫·威尼在1978年专门为此书谱写的音乐介绍给国内的读者，这些音乐曾经以纯音乐CD的形式在全球发行了600多万份。预计今年4、5月份，这部小说的中文译本就会上市。

虞有澄来京推销奔腾Ⅲ

3月8日，英特尔公司高级副总裁兼微处理器产品事业部总经理虞有澄先生出席了在北京中国大饭店举行的奔腾Ⅲ大型展示活动，同时发表了题为“英特尔奔腾Ⅲ处理器——带您进入更精彩的互联网世界”的主题演讲。国内有不少软件厂商参与了这次活动，并将自己的产品拿到大会上展示，记者特别留意了一下游戏厂商，发现北京逆火公司与北京尚洋公司也在其中，分别在展示他们的游戏新作——《战国》和《烈火文明》。尚洋和逆火作为仅有的几家国内游戏厂商参与这次活动，充分显示了其在游戏制作领域的实力。另外，北京金洪恩软件公司也参与并展示了他们的一个三维战略游戏《自由与荣耀》，看来也有进军游戏业的意图。

同日下午，虞有澄先生参加了在北京三联韬奋图书心举行的他的新作《创造数字化未来——英特尔创新之秘》一书的首发式，并现场签名售书。看过《我看英特尔》一书的读者，或许可以在这部新作中发现一些新的秘密。

(编后：虞博士亲来中国推销奔腾Ⅲ，可见英特尔对中国市场的重视程度。小编近日已经在中关村的电子市场里见到了奔腾Ⅲ的踪影，现价4800元左右，据说刚上市时高达7000元，降价速度与幅度让人咋舌。总的来说，现在还不是购买奔腾Ⅲ的最好时机，



价格太高是一个原因，关键是微软及英特尔最近分别证实了一个消息，即目前的 Win95 和 Win98 系统都不能正确识别奔腾Ⅲ处理器，只会把它当作奔腾Ⅱ处理器。不过，有关方面同时指出，虽然 WIN98 不能识别奔腾Ⅲ，但奔腾Ⅲ的附加功能不会受影响，而 WIN95 就无能为力了，这不能不说是一个坏消息。）

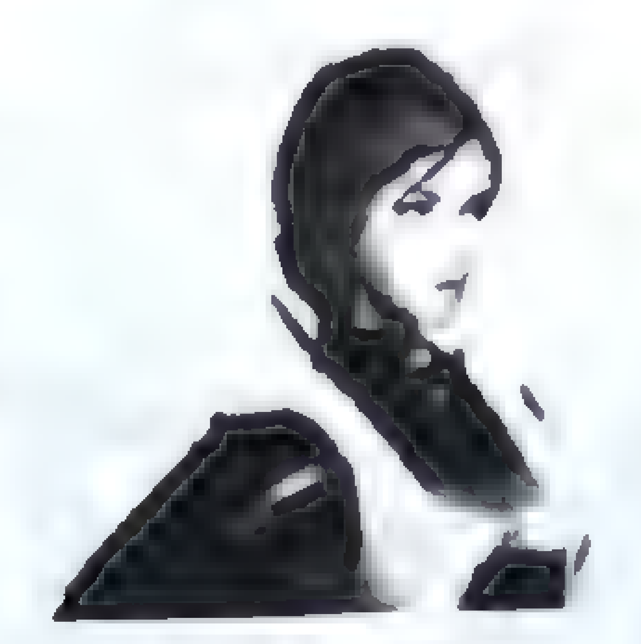
《江湖》骤起风云

近日，国产游戏《江湖》刚刚上市，便引来了国内玩家的一片指责之声，看来这款游戏中存在的问题确实不少。众玩家反映，这个游戏全部安装需要硬盘空间 1.2G，这一点确实有点“过分”，其次是游戏中 BUG 太多，操作设计上也不尽人意，其标榜的 MUD + RPG 的特点也不能令人信服。

（编后：前几日去迎连邦，一进大门，显眼处赫然立着一块纸牌，上书：“注意，《江湖》安装需要 1.2G 硬盘，请慎重购买！”小编这才相信网上的传言不虚。虽然也有人在为游戏的制作者们鸣不平，说他们很辛苦，虽然他们已为这款游戏推出了若干个补丁，但毕竟它已经让玩家们失望了，负面的影响是很难挽回的。请看本期“玩家沙龙”中对此的讨论。）

“谁是你心目中的女人”

别误会，这是北京尚洋公司举办的一次有奖征集活动，旨在针对其未上市产品《烈火文明》中的女主人公，通过媒体和网络进行人物造型评选。这是国内游戏制作公司第一次对未上市产品中的人物形象设计进行广泛征集，目的是力争创造出一个能够深受


玩家喜爱的游戏女主角。

《烈火文明》是尚洋公司酝酿已久的产品，在引擎技术、题材选择、游戏类型和表现形式等方面都有深入的考虑。这是一款以 3D 技术制作的实时三维角色扮演游戏，可以自由的镜头充分模拟三维空间，将传统 3D RPG 的场景由单纯的室内扩展到了室外。游戏选取极具现实意义的克隆为题材，辅以曲折动人的故事，能够让人们在虚拟的世界里，对人类未来的命运做一次深刻的思考和探索。

对于喜欢玩游戏而且向往着自己做游戏的玩家来说，机会来了！尚洋公司此次隆重推出了“谁是你心目中的女人”的征集活动，只要玩家把心目中理想的游戏女主角的形象和芳名告诉他们，就有可能中奖(奖品可是英特尔公司的奔腾Ⅲ啊)。如果建议被采纳，“你心目中的女人”就有可能成为《烈火文明》中的女主角。

动心不如动手，感兴趣的玩家大可一试，仔细看看本期彩页上尚洋公司提供的四个备选方案，选出最中意的女主角造型，给她起个动听的名字，如果对这四个方案都不满意的话，也可把自己的设计告诉尚洋，还可以给他们写一些观感和建议，这才是最重要的嘛。

附：评奖办法

1. 在选中女主角造型且命名被尚洋公司采纳备用的玩家中，以抽奖的方式产生 2 名特等奖，奖品是由英特尔提供的奔腾Ⅲ处理器
2. 在选对女主角造型或命名被尚洋公司采纳备用的玩家中，以抽奖的方式产生 200 名纪念奖，奖品是由尚洋公司提供的精美礼品
3. 凡是在此次活动中获特等奖或纪念奖的玩家，名字都将有机会出现在游戏《烈火文明》的正式版光盘中。

★信函请寄至：100029 北京市西城区北三环中路 7 号福尼特大厦 4 层中青旅尚洋电子技术有限公司多媒体事业部

方便的玩家也可以到网上去看看，网址是http://www.sysnetgame.com。

Ubi 推出人主页大赛

随着互联网在我国的迅速发展，越来越多的玩家也成了网上的冲浪一族。不少玩家还为自己喜欢的游戏专门度身定做了个人主页。为了加强与广大玩家的交流，上海育碧电脑有限公司将于近期开展一次大规模单个游戏的个人主页评选活动。从现在开始，任何玩家制作的有关上海育碧公司游戏产品的个人主页都能够参赛。第一轮指定的产品是《魔法门之英雄无敌 3(Heroes of Might & Magic Ⅲ)》，报名对象为 16～30 岁的《魔法门之英雄无敌》系列游戏的玩家，无论是资深玩家还是新手，都可参加比赛。其中 16 岁以下，30 岁以上作者的个人主页优先加 10 分，女性作者的个人主页加 10 分，别怪 UBI 偏心哟，女英雄当然更不简单啦。

报名方法：

1. e-mail 报名请注明：身份证号码，姓名，电话，年龄，个人主页网址，身份证复印件
2. e-mail：heroes3@ubisoft.com.cn
3. 主题：Heroes3 Home Page Subscribe
4. 评选时间：至 5 月 30 日为止

(详情请见 http://www.ubisoft.com.cn/)

金山“龙行世纪”

4 月 3 日，自《WPS 2000》隆重上市之际，金山公司将正式斥千万巨资投入全年的市场活动，全面引爆名为“龙行世纪”的市场战略计划。在“龙行北京”、“龙行八方”、“篇篇龙情”等一系列面向全国各地、各行业开展的重大市场推广活动配合下，金山公司将陆续发布以《WPS 2000》为代表的十款新品软件，其中包括办公软件《WPS 2000》系列、六大工具软件(《金山词霸Ⅲ》增强版、《金山网译》、《金山画王》、《金山游侠Ⅱ》、《金山典藏》和《金山查霸》）和三款娱教软件（《决战朝鲜》、《逐鹿中原》和《多多作文》)。

据了解，金山公司的两款游戏《决战朝鲜》和《逐鹿中原》将很快推出。另外，游戏修改工具《金山游戏Ⅱ》也将很快上市，为配合它的推广，金山公司已斥巨资买断著名歌星含笑的单曲《笑傲江湖》MTV 的电子版，力邀含笑成为《金山游侠Ⅱ》的形象大使，并正式将其更名为《金山游侠之笑傲江湖》。

金山公司邀请明星作为产品形象大使可谓轻车熟路，早在去年 10 月《金山词霸Ⅲ》上市之时，就有白雪携



《红颜为谁》加盟，结果《金山词霸Ⅲ》一炮而红，一时间带动不少软、硬件厂商打起了明星的主意。金山公司项目负责人认为，单单为追求明星效应而邀请明星是不合时宜的，尤其是工具软件，做不好还有可能造成用户对该产品的反感，而金山公司此次的市场活动是经过了周密策划的。首先，金山公司始终将这类面向直接用户的产品定位于消费类软件，因此在推广《金山游侠》的时候首先考虑的就是通俗化、流行化，之所以选择含笑作为形象大使，是因为含笑的《笑傲江湖》与《金山游侠》的定位非常吻合。

以明星推产品可以说是金山公司今年的第一个大手笔，在 1999 年，它将开始迈向规模化经营，逐步加快主流产品的开发进度，加大各类产品的宣传力度，加深同代理商的合作关系，加强同软、硬件开发商之间的市场及产品合作。

维真总裁来华访问

1999 年 3 月 4 日，改组后的 Virgin 公司的副总裁蒂姆·切尼 (Tim Chaney) 先生对中国进行了为期一天的友好访问。在 Virgin 的合作伙伴——新天地互动多媒体技术有限公司，宾主双方就进一步合作的问题进行了广泛探讨。

新天地在去年年底 Virgin 公司最困难的时候，与 Virgin 公司达成了继续合作两年的意向，切尼先生对他们的支持表示由衷地感谢。而在今年 2 月份，Virgin 与 Interplay 合并以后，已经彻底度过了难关，并且与 Computer Artworks 签下了改组以后的第一个游戏《基因战士》(Evolva)。切尼先生表示愿意在 1999 年与新天地全面合作，共同开拓中国的游戏市场，届时将会有大规模的行动出台。随后切尼先生观看了新天地正在汉化的游戏《魔法师传奇》的演示，对新天地的汉化工作表示了高度赞赏。

Virgin 计划与新天地合作建立远东地区的游戏本地化中心，这个本地华中心将负责制作所有 Virgin、Eidos 等公司的电脑游戏的简体中文版、繁体中文版、日文版和韩文版。Virgin 也愿意在中国与新天地合作进行游戏开发，新天地可以使用 Virgin 在国外的制作组所使用的游戏引擎和开发工具，这样将大大地缩短国产游戏与国外游戏在技术上的差距。

Ubi Soft 北京分公司正式成立

3 月 10 日，世界著名的娱乐软件公司——法国 Ubi Soft(育碧) 公司北京分公司正式宣布成立。与此同时，“育碧奖学金”也在北京电影学院隆重颁发，这是 Ubi Soft 公司在中国设立的首个奖学金，也是国内艺术院校首次与大型跨国多媒体制作公司合作培育新型艺术人才。“育碧奖学金”的颁发为 Ubi Soft 在中国培养 21 世纪游戏软件研创人才拉开序幕。颁奖典礼后，“育碧校园艺术节”也正式拉开帷幕，该艺术节由“育碧电脑艺术展”和“育碧电脑游戏制作讲座”两大部分组成。据悉，“育碧校园艺术节将在今后的 3 个月中，依次在中央美院、上海大学美术学院等艺术类高等院校隆重举行。

Ubi Soft 认为电脑游戏是一种集声音、色彩、形象、情节、语言、音乐等要素于一体的现代艺术形式，与电影可以说是“姐妹艺术”，这也就是此次

UbiSoft 选择北京电影学院设立其在中国首个奖学金的意义所在。Ubi Soft 希望通过和中国最优秀的培养电影人才的高等院校的合作，激发起更多拥有艺术天赋的人才对娱乐软件业的浓厚兴趣，吸引他们投身于这一崭新的充满机遇和挑战的事业。

Ubi Soft 于 1996 年在上海成立了上海育碧电脑软件有限公司。新成立的育碧电脑软件（北京）有限公司是 Ubi Soft 公司的独资子公司，将侧重于新一代游戏机用软件的研究和开发，其产品将向全球出口。

Intel 牵线搭桥 软硬件厂商合作

目前，通过英特尔公司网上“软件花园”的牵线搭桥，已经促成多家软件与硬件厂商合作。

案例一：创意鹰翔喜获 OEM 定单

近日，北京创意鹰翔公司与北京讯怡集团东方讯怡电脑公司在京签署了捆绑销售协议，从 4 月上旬开始，东方讯怡电脑公司将在其所代理的电脑产品中，捆绑《生死之间 II——末日传说》进行销售。

案例二：目标软件与海信合作

海信计算机公司与目标软件（北京）有限公司通过“软件花园”达成一笔捆绑销售合作的协议，海信计算机公司将在其推出的最新机型中捆绑目标软件公司的游戏软件《铁甲风暴》一同销售。

案例三：友立资讯与东方讯怡合作

友立资讯股份有限公司（Ulead Systems）与北京东方讯怡电脑公司最近达成一项 OEM 合作协议，该公司将从 4 月份起，在其所代理的全线电脑产品，包括精英主板、建邦主板、ATI 显示卡及视频会议、电视捕捉卡等产品系列中捆绑 Ulead 的热门软件 PhotoExpress(《我形我速 2.0》）进行销售。

创意鹰翔和目标软件是国内玩家非常熟悉和喜爱的两家国内游戏软件制作公司，他们的产品《生死之间 I》、《生死之间 II》及《铁甲风暴》均在国内引起过巨大的反响，在国内玩家中享有较高的喜爱度，而海信与东方讯怡公司则是两家颇有实力的硬件厂商，他们之间能够实现交流与合作，无疑会推动软、硬件两方面的共同发展

尤为值得一提的是，这是国内首批通过 Internet 直接促成的电脑硬件与软件厂商合作的案例，充分体现了 Internet 无可代替的优势，对促进国内网上商务的应用与发展，及硬件厂商对软件厂商的关注，都有着非常深远的意义。

微星发出“信息快车”

在这个信息爆炸的时代，谁掌握了最先进的信息技术，谁就将拥有未来，电脑技术更是首当其冲

近日，微星科技特地在全国范围内与各地高校合作举办了“1999 微星科技校园行——电脑技术专题讲座及最新硬件产品展示”活动，旨在让大学生们能够更加切实地了解校外正在日新月异不断发展的电脑技术，更加紧密地把握信息时代的脉搏。3 月 18 日，此次“信息快车”由东北大学首发，将于 4 月中旬抵达天津的南开大学，途经哈尔滨工业大学、哈尔滨理工大学、济南山东大学、清华大学、北京大学、上海的复旦大学、交通大学及天津大学等。在每一站，微星都将积极邀请各地的媒体及其他硬件厂商参与进来。

此次活动将向人们展示当今电脑核心技术的最新处理器、主板及其它硬件设备和由这些设备组成的超级梦幻电脑的精彩演绎，参与者还有可能获得微星公司准备的大奖。

销售信息
连邦 PC 软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件 名称	教育学习软件 名称	实用工具软件 名称
1	心跳回忆	开天辟地 II	瑞星杀毒软件
2	江湖	翰林汇多媒体教程	KV300
3	魔导圣战—风色幻想	即学即会 OFFICE97	东方快车 2000
4	大富翁 4	随心所欲说英语	KILL98 认证版
5	三国群英传 II	英语世纪行	超级解霸 5.5
6	风云(双 CD)	畅通无阻	游戏修改大师
7	情人节(双 CD)不见不散	电脑学校 2000	金山词霸 III
8	模拟城市 3000	万事无忧	VRV 套装
9	麻将大师 II	轻松学会五笔字型	PC—CILLIN98
10	江南才子唐伯虎	听力超人	实用工具软件

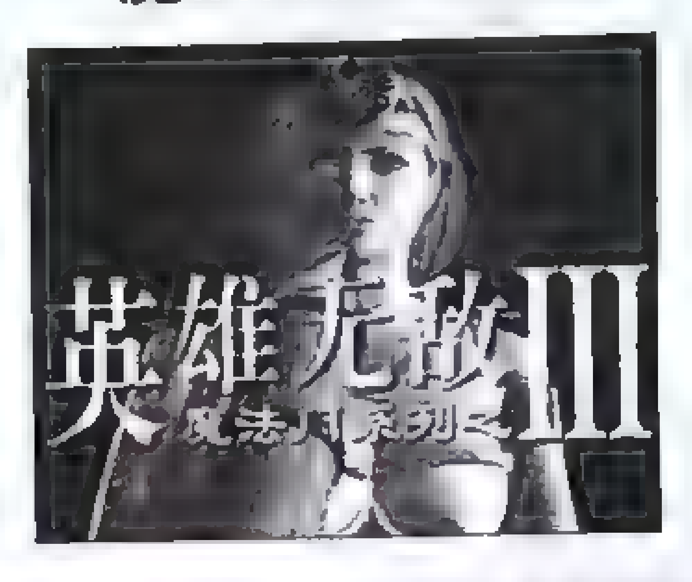


国内最新游戏上市追踪

上市日期：1999 年 04 月

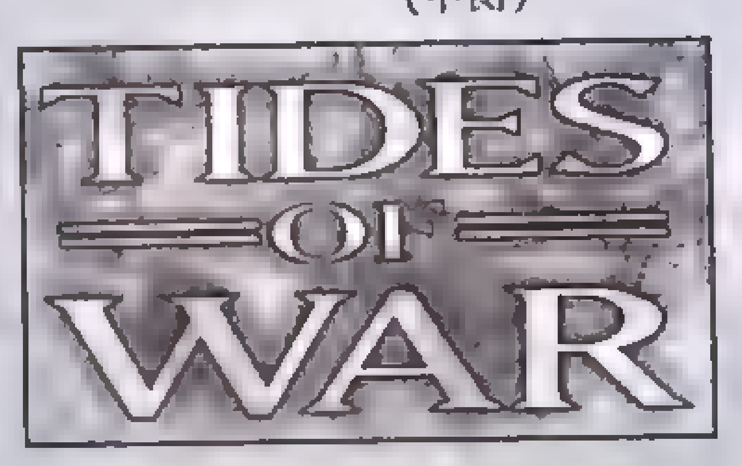
本栏编辑：Racer

本期力作：
魔法门英雄无敌 3



上市延期：航海时代之战潮

（中图）



更　正

《家用电脑与游戏机》1999 年第三期中央彩页刊登的“《航海时代之战潮》上市送大礼——磁盘换光盘”活动的第四条应为“如同时参与 2、3 两项活动，可获赠价值 68 元的原版进口《龙剑客》双 CD 游戏一套，作为奖品回奉”，而不是 1、2 两项。此外，原定于 1999 年 3 月 10 日至 1999 年 4 月 26 日开始的该项活动将延期至 1999 年 6 月 10 日举行，敬请注意！

由于我们工作上的疏忽，给大家造成了诸多不便，还请各位读者谅解。

中国图书进出口总公司
电子出版物部

魔法门英雄无敌 3



游戏类型：回合制策略
出品公司：New World Computing
上市代理：上海育碧
系统要求：P90/16MB
推荐配置：P133/32MB
参考价格：¥148

其实不必再对这款游戏做什么介绍，最近各大媒体已经把它“炒”了又“炒”了多次，它无疑是“魔法门”系列外传中最受欢迎的回合制策略游戏之一。《英雄无敌 III》的故事和《魔法门 VI》中的发生在同一时期，正当恩洛斯的英雄们为解开罗兰德国王失踪的真相而奋力厮杀时，王后凯瑟琳却因为父亲的死亡而返回祖国埃拉西亚……玩家要率领各路英雄与试图统治大陆的不死生物们决一死战。

游戏采用 3D 技术制作，具有 8 种完全不同风格的城镇与城堡、16 种能力和种族不同的英雄类型、118 种怪物、更多的魔法、建筑、神器以及供角色装备的各种物品与武器。玩家也可通过 Internet、局域网以及 Modem 连线对战。

生化危机 2(Resident Evil 2)



游戏类型：动作冒险
出品公司：Capcom
上市代理：第三波
系统要求：P166/24MB
推荐配置：P200/32MB
参考价格：¥138

《生化危机 2》是由以制作《街霸》系列而著称的 Capcom 公司推出的惊栗风格的动作冒险游戏，与其说它是游戏，倒不如说是一部精彩的交互式电影，已玩过这款游戏的玩家大概都会这么看。游戏延续一代的故事，有男女两个角色可供玩家选择，当然所走的冒险路线也是有明显差异的。故事中爱恨交织、人物关系错综复杂、剧情变化跌宕起伏，精心营造的毛骨悚然的游戏氛围，让玩家把心提到嗓子眼，环环相扣、层层铺设的谜题设计则会让玩家大伤脑筋。

由于使用特别优化的图像引擎，且对 3D 加速卡和非 3D 加速卡分别进行优化，画质较 PS 版有本质的飞跃。随游戏附送的桌布、主题和原稿设定集则极具收藏价值。

模拟城市 3000(中文版)



游戏类型:策略

出品公司:Maxis

上市代理:电子艺界

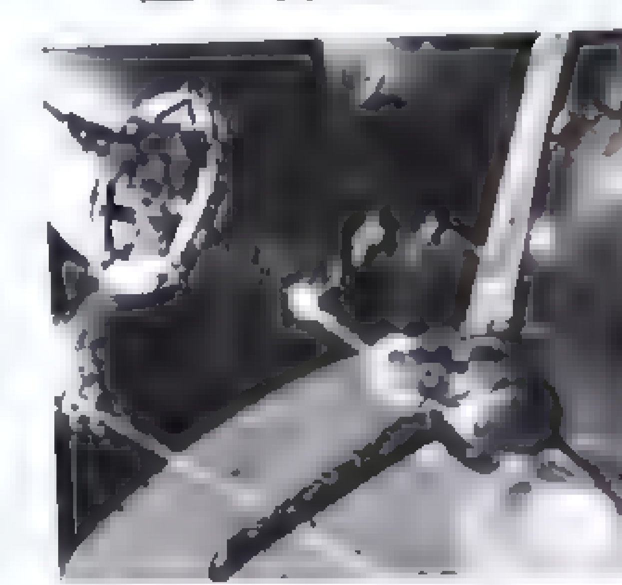
系统要求:P166

推荐配置:无

参考价格:¥149

《模拟城市 3000》英文版年初已经在国内上市,不过虽然这款游戏在国内玩家中有很好的群众基础,但由于语言和文化方面的差异,国内玩家要深入了解游戏的内涵确实有一些困难。有鉴于此,电子艺界不失时机的对这款游戏进行了汉化工作。据我们了解,这款游戏的汉化绝非简装直译,而是将中国特色最大限度地融入到了其中,无论是人物和事件的刻画,都充满了本地化的味道。对于玩过英文版的玩家来说,在中文版中肯定能够找到全然不同的感觉。如您想了解详情,请看本期特别企划之《关于游戏产品本地化的思考》

星际神鹰(Star Fleet Academy)



游戏类型:飞行模拟

出品公司:Interplay

上市代理:第三波

系统要求:P90/16MB

推荐配置:P133/32MB

参考价格:¥148

《星舰迷航》(STAR TREK)可以说是星际冒险题材中最为出色的电影、电视作品,其丰富的剧情设定和天马行空般的幻想模式,至今仍令许多观众如醉如痴。由此衍生出的许多 PC-GAME 也得到了许多玩家的青睐,由于近来有"派拉蒙"电影公司参与监制,此类作品的品质大幅提升,游戏从类型、构思及创意上来看都更为洒脱。

《星际神鹰》就是一款这样的作品,它摆脱了"冒险解谜"的俗套,大胆采用了"飞行模拟"这种更有切身体验感的方式。游戏中融入了大量的电影片段,从始至终电影气氛十足,不过由于是 GAME,大部分场景都是采用电脑合成的方式拍摄的。另外,这套游戏支持杜比环绕音响系统,如果音箱还不错的话,玩家可以感受到广阔的空间感。

亚特兰提斯—失落的传说(中文版)



游戏类型:冒险解迷

出品公司:Cyro

上市代理:第三波

系统要求:P133/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥148

与浩瀚的宇宙一样,神秘的亚特兰提斯也一直是文学、电影乃至游戏领域不断挖"金子"的宝地。然而亚特兰提斯存在与否至今仍然是个谜,这就越发容易激起人们的好奇心。

就游戏本身而言,与著名的《神秘岛》、《第七位访客》相似,不过,它不再只是在大堆谜题基础上配以绚丽画面和音乐而已。制作者根据众多的传说与研究资料为游戏设定了完整的背景,使玩家能够更深入地了解这片神秘的大陆。在谜题设计上,表现为多样且多彩,除了传统的物件和逻辑谜题外,还有对话谜题、方向谜题、独立谜题和连环谜等,让人大开眼界。在操作上,由于采用了 CRYO 公司的 OMNI 3D 技术,可以实现 360 度的全方位视角,身临其境的感觉尤为突出。

异形追杀令—Incoming(疯狂杀戮版)



游戏类型:3D 射击

出品公司:Rage Spftware

上市代理:第三波

系统要求:P133/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥148

这是一款采用 3D 即时运算技术的射击游戏,游戏中的图像不再是预先绘制好的 3D 动画,因此画面效果大大改善。不过,也正由于采用了即时贴图技术来处理游戏中所有的图形和动画,所以用一般的 2D 显卡来跑《异形追杀令》时简直是惨不忍睹,喜欢此类游戏的玩家还是趁现在 3D 加速卡大降价,买一块来爽一把吧!

F-16:多用途战斗机



游戏类型:飞行模拟

出品公司:NOVALOGIC

上市代理:电子艺界

系统要求:P166/16MB

推荐配置:P200/32MB

参考价格:¥169

不容置疑的说,这不仅是一款电脑游戏,还是一个真正的飞行与航空模拟系统,因为它是由洛克希德·马丁公司权威认证,并经过该公司 F-16 首席试飞员约翰·弗乔尼亲自测试过的。

游戏具有完全互动的 3D 虚拟座舱,真实再现了 F-16 的方方面面,操作上比较简单,短时间内玩家就可上手。游戏提供 6 种自由观察模式,使玩家具有全方位的视角,不仅提供了 50 余个独立的单人任务,还可运用任务编辑工具自创战场,并可通过 Novaworld 进行多达 128 人的超大规模互联网对战。

这款游戏与《米格 29"支点"》二合一套装销售。

米格-29"支点"



游戏类型:策略

出品公司:Maxis

上市代理:电子艺界

系统要求:P166

推荐配置:无

参考价格:¥169

米格-29——F-16 最强劲的对手,机动性好,战斗力强,曾出口到近 30 个国家,一直被认为是最优秀的制空战斗机之一。这同样是一款逼真的飞行模拟游戏,由俄罗斯空军米格-29 试飞员兼宇航员尤里·普里霍多参与制作。游戏提供 40 多个独立的单人任务,也可用任务编辑工具自创战场,8 个镜头视角,可让玩家一览全局,也可以通过 Novaworld 进行多达 128 人的超大规模互联网对战。

这款游戏与《F16:多用途战斗机》二合一套装销售。

决战朝鲜



游戏类型:策略

出品公司:金山公司

上市代理:金山公司

系统要求:P100/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥78

这是国内第一部真实反映战争全貌的策略类游戏,对于熟悉那段历史的人来说,这款游戏确实有着不小的亲和力。游戏中展现的波澜壮阔的战争史实、难得一见的珍贵历史照片、写实的记录片以及战将小史等丰富的史料,会将玩家拉回到那个炮火连天的年代。

虽然是游戏,但从其史料翔实等特点来看,《决战朝鲜》有着非常强烈的纪实风格,与一般描写战争的策略类游戏有所不同。另外,在画面、音乐和操作的方便性等方面,西山居依旧保持了一贯的风格,都一一经过精心的处理。

在建国 50 周年之际,金山公司推出《决战朝鲜》来纪念那段难忘的日子,也算是对祖国母亲的一份献礼吧!

逐鹿中原



游戏类型:即时策略

出品公司:金山公司

上市代理:金山公司

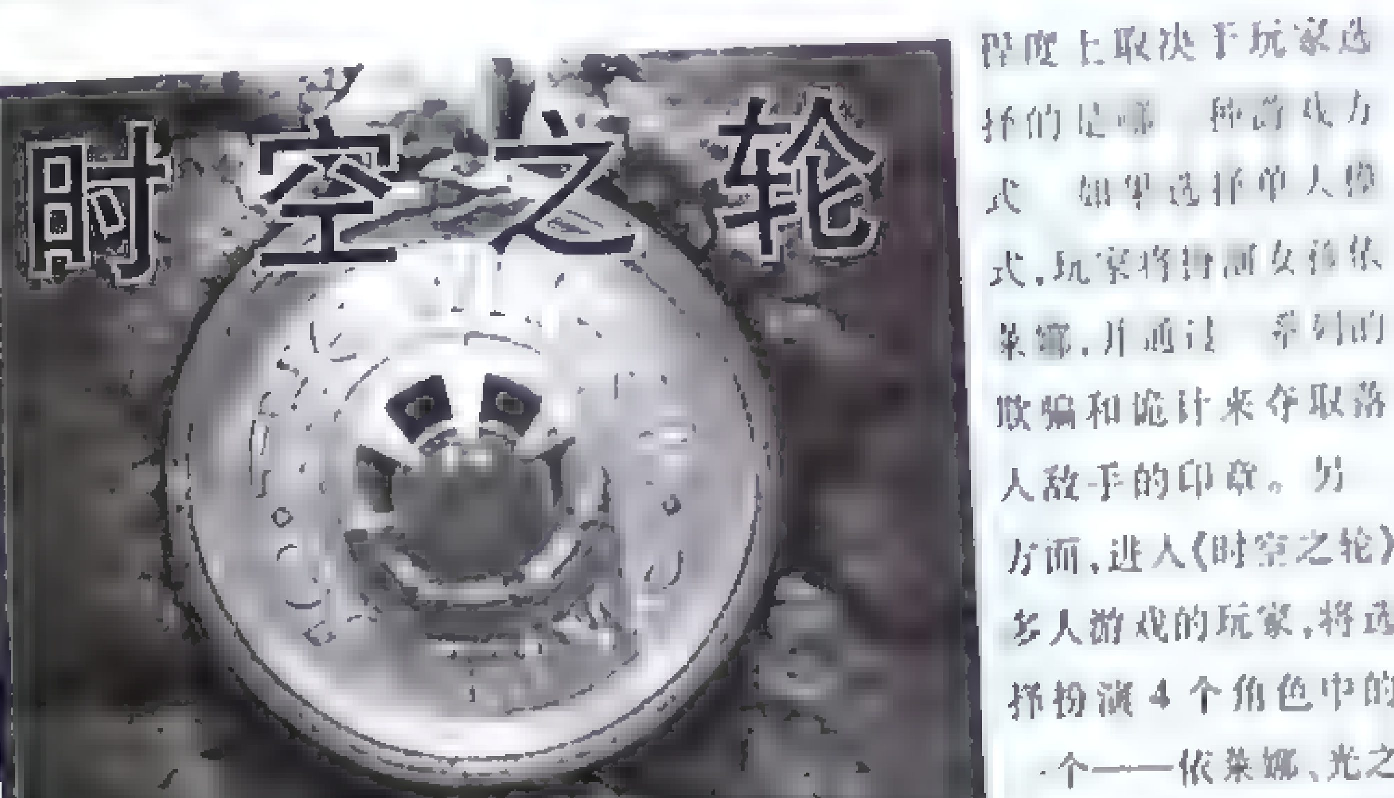
系统要求:P133/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥78

这款游戏最大的诱人之处就是其极具真实感的古代战争系统,拥有庞大的地图、众多的角色和复杂的战术,并充分考虑了地形、天气等因素的影响。游戏中资源较多,但与其他的即时策略类游戏不同,游戏的关键不再是抢夺资源发展生产,而是放在军队的训练和兵种的均衡上,玩家必须根据实际情况,运用不同的战术组合才能完成任务。

《逐鹿中原》中的画面和音乐设计具有浓郁的中国古典风格,场景华丽、人物造型细腻,配合多种 3D 动画效果、震撼的音乐音效、全中文语音,给人以全新的游戏感受。



《时空之轮》取材于罗伯特·乔丹的著名幻想小说。游戏使用了改进的 Epic MegaGame's Unreal 的引擎，用其强大的 3D 效果及获得大奖的 Legend 技术，将乔丹笔下充满幻想和趣味的奇妙世界展现在玩家的眼前。据说该游戏融合了动作、策略和角色扮演三大因素，而被国外媒体称为"出色无比的电脑游戏之未来"。

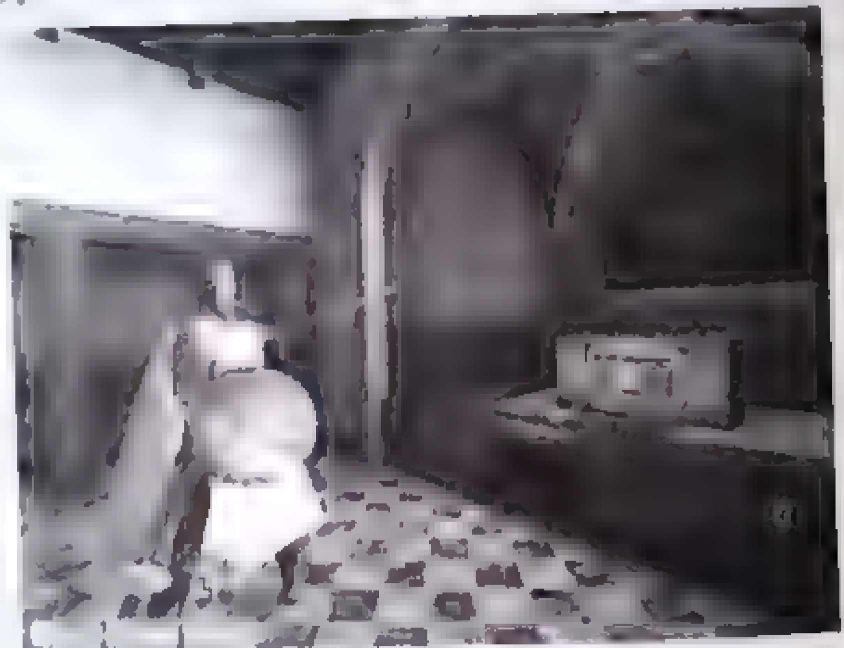
故事发生在很久以前的传奇时代，人类被迫把黑暗精灵释放到世界上。起先他被强大的魔法封印在魔法监狱之中，但是由于世界发生了混乱，锁住他的印章不幸丢失了。几千年之后，4 个相互敌对的力量发现了这些印章，每一个印章的作用各不相同。玩家如何对付黑暗精灵的威胁，在很大程度上取决于玩家选择的是哪一种游戏方式。如果选择单人模式，玩家将扮演女孩依莱娜，并通过一系列的欺骗和诡计来夺取落入敌手的印章。另一方面，进入《时空之轮》多人游戏的玩家，将选择扮演 4 个角色中的一个——依莱娜、光之子的首领、猎狗和被遗弃者。每个角色都有得到印章的动机，但这些角色却不一定是正义的化身，玩家要做的就是选择光明，或者黑暗之路来实现自己的目标，而不计代价！

简单地说，《时空之轮》实际上是两个游戏：单人和多人游戏。有评价说："从来没有哪个游戏能像《时空之轮》这样，将单人和多人游戏天衣无缝地结合在一起，形成两个截然不同的游戏类型。"虽然听起来有些象是骗人的推广伎俩，但其中真假还得靠最后拿在手里的产品来证实。

《时空之轮》单人游戏的独特之处，在于它并不是那种在场景里到处走动，为获得某些东西而设计的游戏。围绕着依莱娜发生的故事，使它具有了角色扮演的因素。游戏的女主角是白塔的守护者，她的目标非常独特——通过一系列的行动发现其他 3 个人物的动机，并且尽全力守护印章。

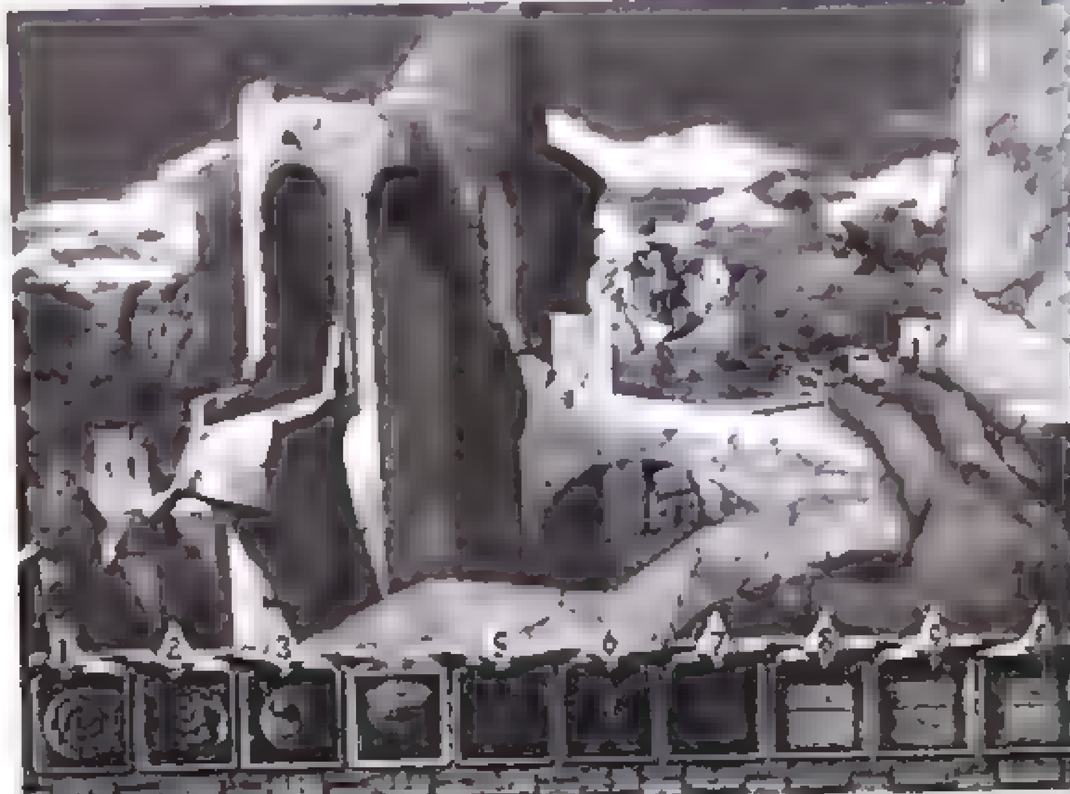


游戏开始时，居住在白塔之中的爱思西岱的 7 个种族，拥有两个魔法印章，依莱娜属于棕色阿甲，这个种族专门负责收集知识。同时这里还隐藏着第 8 个种族，他们把灵魂献给了黑暗，被称为黑色阿甲。好多年来，这些黑色阿甲一直在养精蓄锐，等待时机偷取印章。这时，一支外来的部队也试图寻找出藏在白塔中的印章。他们在黑色阿甲的帮助下，包围了白塔。爱思西岱的首领阿米尔林·西特发现了这些背叛者，并且深知自己的生命也受到了威胁。她安排依莱娜学习魔法，并将爱思西岱的领导权转交给她。



《时空之轮》单人游戏和多人游戏成功的关键，在于出色的防守和进攻策略。同其它第一人称游戏不同，《时空之轮》考虑得更多的是玩家对策略性的控制能力，而不是为了帮助玩家在游戏里更自如地射击。保卫印章、夺回印章或是用被誉为"《时空之轮》中最具革命性"的策略魔法系统来对付成群的坏蛋……都会给玩家带来从未经历过的游戏体验。在单人游戏中，玩家可以利用偷袭和间谍术来对付敌人，灵活运用宝物保卫白塔和进攻敌方的要塞都是不可或缺的取胜之道。如果你够聪明灵活、手疾眼快的话，你就能帮助依莱娜在单人游戏里冲破重重险阻，胜利进入多人游戏阶段。

在《时空之轮》多人游戏里，会出现另外 3 个人物，他们夺取印章的愿望和依莱娜一样强烈，玩家可以选择其一来进行游戏。要记住的是，不管他们是好是坏，主角的敌人都有各自的想法，并且把主角当作自己的敌人。当主角没法得到印章的时候，其他人也不例外，他们会毫不犹豫地通过抢劫主角的要塞来达到目的！



单人游戏里的策略在多人游戏里一样重要，玩家应该先对《时空之轮》复杂的魔法系统有一个简单的了解，还有那个对使用者十分友好的要塞编辑界面。进攻时，玩家会发现游戏里非常熟悉的宝物会起到意想不到的作用。许多卓有成效的攻击往往来自于玩家对策略的灵活应用。特别是在通过抢劫敌方要塞夺取印章时，这样的策略型思维显得尤为重要。从防守的角度来说，多人游戏要求玩家熟练掌握要塞编辑器，及时将印章隐藏起来。同时要塞编辑器还可帮助玩家在基地周围部署防御和设置陷阱，玩家几乎可以将要塞部署在敌方的任何地点上。在多人游戏里，最重要的是把黑暗精灵放逐到一个不为人知的行星上，或者永远锁在监狱里。如果敌人得到了 4 个印章的话，就只能让他们来决定黑暗精灵的命运了。

HIGH LIGHT

单人游戏与多人游戏紧密结合的做法似乎是史无前例的。从目前的资料来看，我们很难感性地了解《时空之轮》在这方面的突破。但像这样将全新的元素融人游戏，往往是不成功便成仁。但是 Legend 在《虚幻世界》上的成功加之原著中出色的情节和角色表现，都使我们有理由相信《时空之轮》一定会获得成功！

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Wheel of Time
游戏类型：策略/动作(ST/AC)
制作公司：Legend Entertainment
上市日期：1999 年 5 月
期待程度：★★★★



黑石传奇

Delphine 小组一直是欧洲数一数二的游戏开发组，由他们开发的第三人称冒险游戏《逝人黑暗》(Fade to Black)，曾被称为电脑游戏的里程碑。此次，Delphine 又推出了一部带有梦幻色彩的角色扮演游戏《黑石传奇》。游戏中的两个主角要收集 7 个具有神秘力量的魔水晶，通过 32 级可怕的地牢，最终战胜大恶魔德拉克(Drakk)和它的恶魔军团。

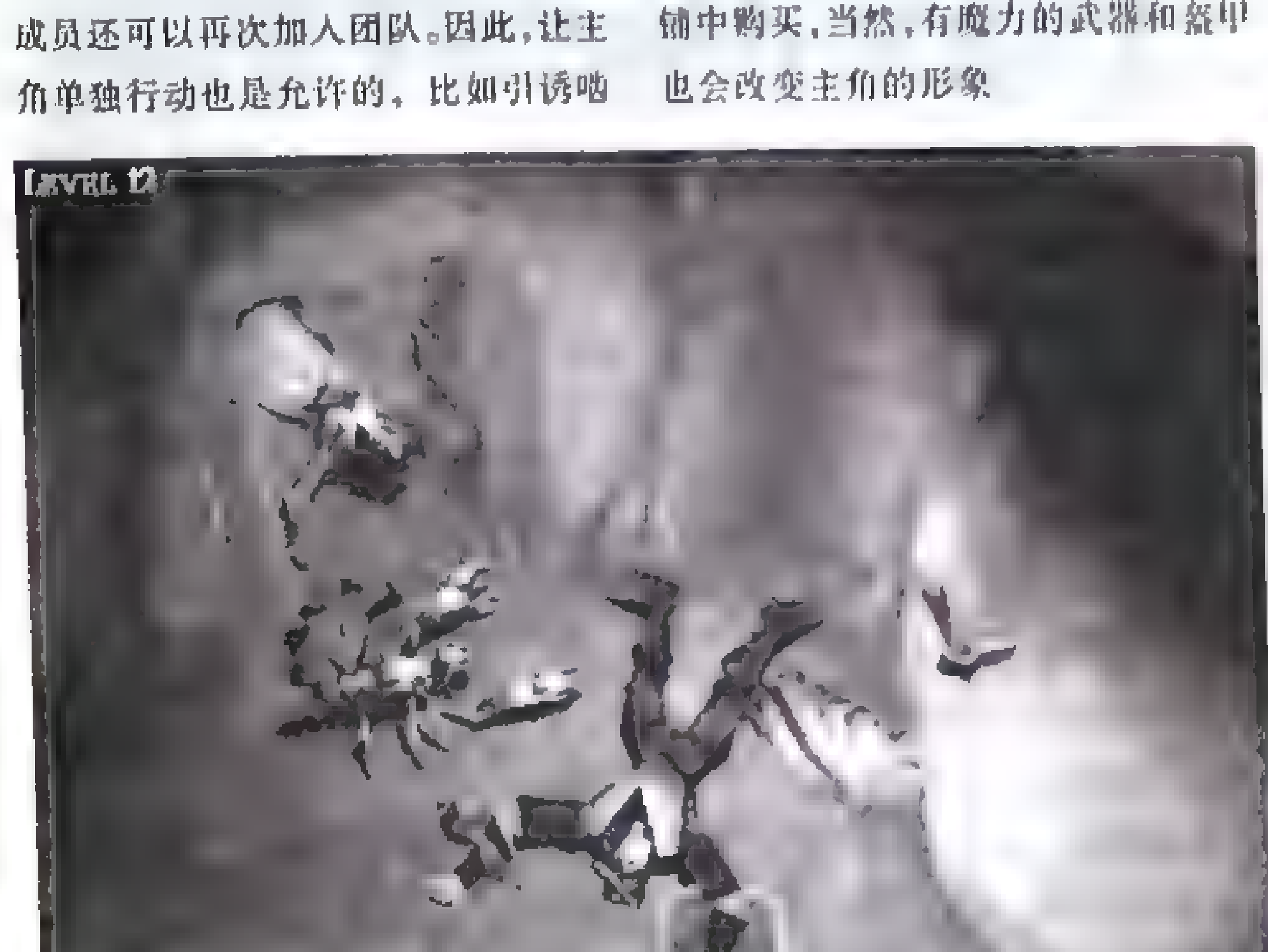
乍一看，《黑石传奇》很象《暗黑破坏神》，但较之后者，《黑》的游戏视角更加出色——不但能手动旋转 360 度，更可任意放缩视距。同时，游戏中的怪物和虚拟人物也有出色表现，一改过去单一的僵尸和骷髅形象，为主角的冒险增加了难度。这里有会喷毒药的毒蜘蛛，见人就咬的毒蝎子，成群结队的黄蜂，笨拙丑陋的魔鬼，大型的啮齿类动物以及会变身的骷髅头目。《黑石传奇》的地牢可谓陷阱重重，主角随时都有踩中机关、或被乱钉戳死、或掉下地洞进入另一个地牢的可能。而其中的武器和宝物也是不胜枚举，宝箱、保险箱、金币、花瓶、药剂、魔法卷轴、盔甲……单武器就有 22 种之多，游戏的复杂性由此可见一斑。《黑石传奇》与《暗黑破坏神》最大的区别在于：《黑》的开发基于现在最新的 3D 卡之上。由于支持了 3D 加速，人物的头像看上去不再庞大和笨拙，相反，真实的面部特写会令每个玩家为之惊叹。

那么，如何开始这个游戏呢？首先，需要选择两个主角组成团队(一男一女)。玩家可以控制其中一个，另一个则保持跟随及自动攻击状态。《黑石



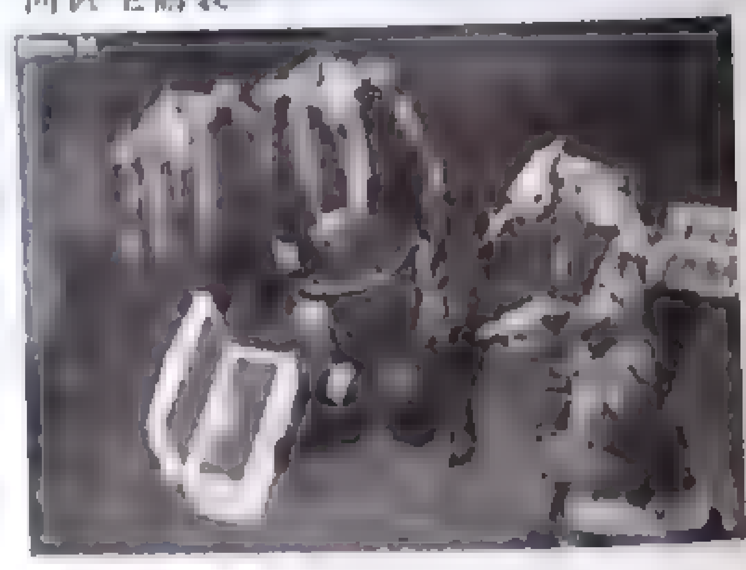
传奇》有4个职业等级和8个出场人物：勇士、亚马逊战士、巫师、魔术师、刺客、流氓、修道士和牧师。为了更好地驾驭局势，玩家可以随时变换团队成员，如：游戏开始你选择了巫师和刺客，但他俩都不能近身作战，碰到紧追不舍的敌人怎么办？不要怕，这时只要到城镇的旅店里雇一个勇士，替换下刺客。好了，继续你的搜宝行动吧，不用担心你会失去刺客和他的经验值，他会一直待在旅店里等你去找他。这是《黑石传奇》的一大特色——离队的成员还可以再次加入团队。因此，让主角单独行动也是允许的，比如引诱哟借动物进人埋伏或站在石头上开一扇藏满珠宝的房门……

像《暗黑破坏神》一样，《黑石传奇》有一个重要城镇，可作休息、挑选队员、买卖物品之用。玩家还可以和镇上的居民交谈。虽然有时他（她）们只是"摆设"，但有时也会从某人那里得到报酬可观的支线任务。游戏中角色的装备及背囊的界面基本与《暗黑破坏神》相同，主角可以将捡到的物品全部带在身上。游戏的符咒、药剂及卷轴的图标极易辨认，治病时只需在药剂上点鼠标右键，施展咒语时只需选定咒符或卷轴，然后在施咒对象身上按鼠标左键即可。玩家将在游戏中得到30多个符咒，分别具有攻击、防御和辅助的作用。先前提到的22种远、近距离的攻击武器，都可以在地牢中得到或在城镇的铁匠铺中购买，当然，有魔力的武器和盔甲也会改变主角的形象。



游戏开始时的难度会很低，但随着角色等级的提升以及32级地牢的逐渐深入，其中的怪物会变得越来越聪明，比如刚开始，蜥蜴人和食人魔会傻乎乎地正面攻击，但是一旦玩家的雕虫小技被识破，他们便会改成背后偷袭了。

《黑石传奇》是现今众多角色扮演游戏中比较富于竞争力的一个。其出色之处在于夸张的粗线条图像和紧张激烈的地牢追杀。由于完成任务的随意性很大，《黑石传奇》在多人游戏时是极具挑战性的。游戏支持局域网上8人游戏及因特网4人游戏，玩家可以相互合作，也可相互竞争。你的朋友可以在背后帮你一把，也可以倒戈相向其全偷袭。

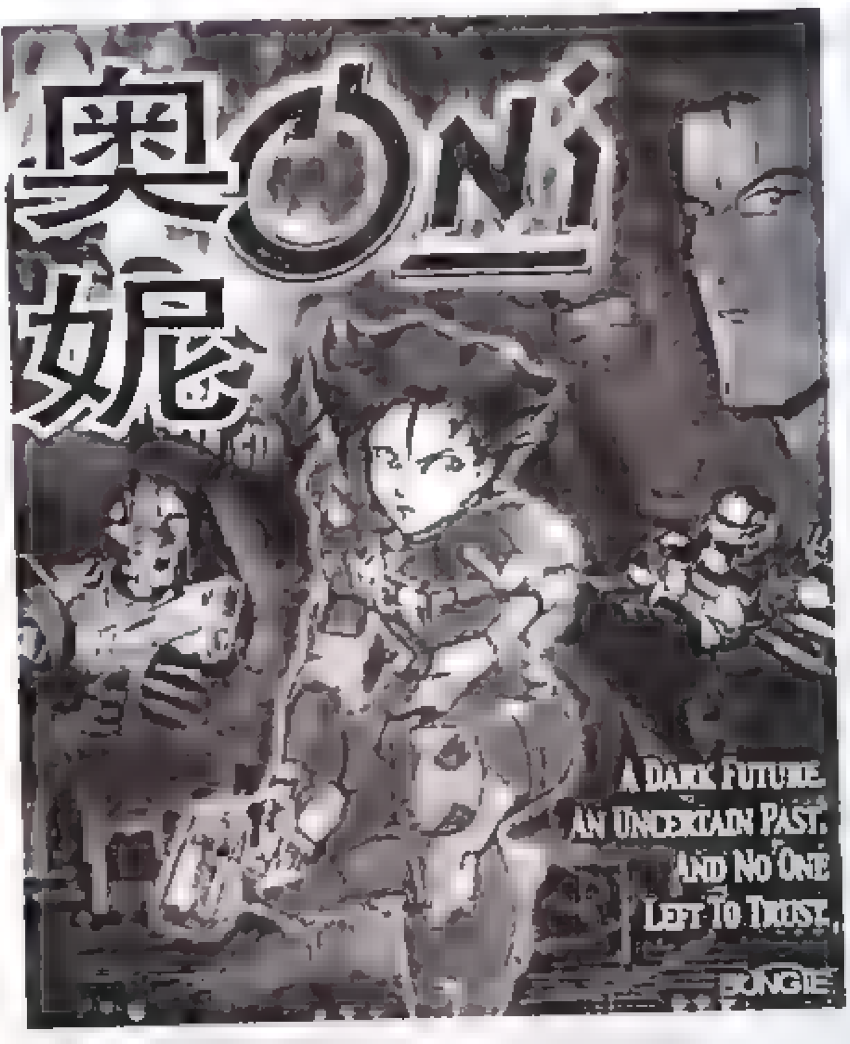


HIGH LIGHT

《黑石传奇》的一个非常独特的设计是——吃饭问题！如果玩家的团队没有及时进食，他们会饿，时间长了很有可能会被饿死。俗话说：人是铁饭是钢，饿死事小，但完不成任务或被德拉克打败可就是奇耻大辱了，所以在进地牢之前，可要记得多带些食物哦！

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Dark Stone
游戏类型：角色扮演［RP］
制作公司：Delphine Software / Gathering of Developers
上市日期：1999年第2季度
期待程度：★★★★



现今的电脑游戏界有一个怪现象，发行的和即将发行的游戏半数以上是续作，真正意义上的创新却很少见到。为了获得"创新"典范的头衔，Bungie Software公司（曾经创造过《神话》的著名游戏公司）计划在今年年底推出旗下新秀San Jose小组的处女作——3D全方位动作格斗游戏《奥妮》。

由于这个游戏非常独特，因此很难将它描述清楚。在介绍这个新游戏时，Bungie的工程师Doug Zartman说："'全方位动作'的核心理念是战斗的平衡性，即一半战术的较量、一半武器的拚斗，两者都要兼顾。游戏的操作类似第一人称射击游戏，有拳、脚两个控制键，当然不同的必杀技也需要一定的按键配合。它纯粹是个动作游戏，而不是动作冒险。游戏主角Konoko是科技犯罪特遣部队（TCTF）的成员，她必须用她的拳脚和各种各样的枪械来脱离这个犯罪组织。"

游戏采用了一个叫"插补动画"的新引擎。通常标准的第三人称游戏必须结束一个动画后才能开始新的动画，所以如果人物在跑步时夹带俯冲滚动的动作，那么必须在跑步的动画完成后才能俯冲滚动。这样会导致玩家对人物的控制失去精确度。而在使用了插补引擎之后，在跑和冲之间有了一个中间动作，使动作转换不再迟疑，这对于在格斗中运用战术十分有宜。Bungie预见《奥妮》在制作风格和游戏性上的革新，会使它在众多第三人称动作冒险游戏中脱颖而出，其中一个重要的因素就是游戏的流畅性和易操作性。《奥妮》可通过键盘、鼠标或者游戏手柄来操作。

《奥妮》中的人物都具有漂亮的贴图，光的照射效果更加自然，且有了即时阴影。大多数开发小组的设计灵感都与动画、音乐、电影等艺术氛围有密切联系，《奥妮》的主要开发者Brent Pease的最大灵感则来自于一部颇具艺术魅力的电影《Ghost in the Shell》。Brent采用了影片中的部分动作和风格，游戏的女主角konoko就有些像片中人物。

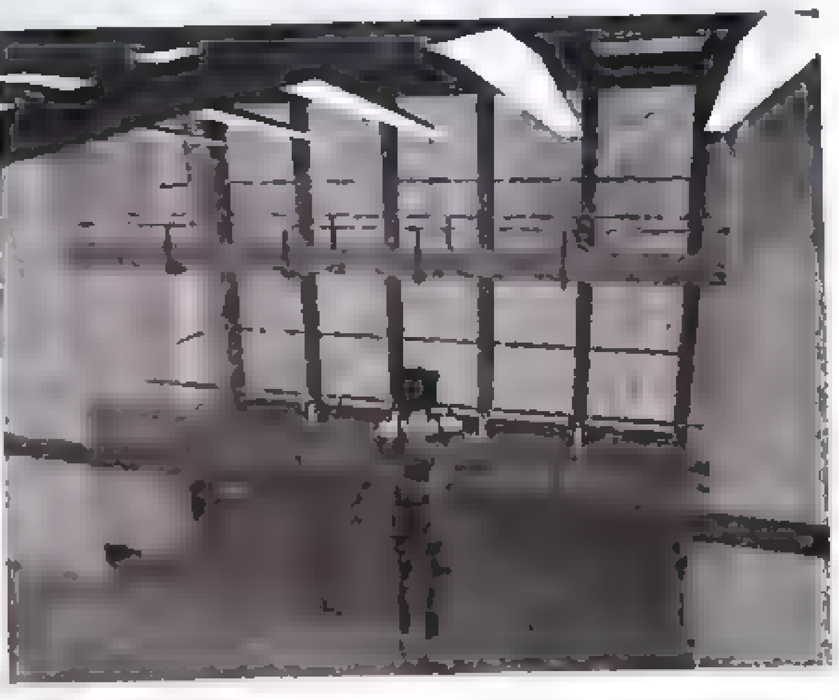
虽然Bungie将游戏定位在纯动作游戏之上，但开发小组仍计划在游戏中加入许多故事成分以提高整体效果。玩家将在每个关卡之间看到大量的过场动画，如同欣赏一场互动电影。在游戏中，除了Konoko以外，还有许多其他的角色和不同等级的人物登场，如忍者、侦察打手、狙击手和犯罪集团成员。

除了在"全方位动作格斗"上下功夫，Bungie在研究开发最敏锐的人工智能模型方面也花了相当多的精力。《奥妮》中的敌人会相互沟通、共同工作，如移动物体来堵住主角去路、藏在家具后面甚至是从背后包抄。被打败的敌人可能会招来后援，如果指挥主角撤退，敌人会四下搜索。同时，游戏中的一切事物都是很好的武器和防御工具，诸如用椅子去砸敌人的头，推倒书架压到追兵身上……

《奥妮》同样提供了多人游戏选项，玩家除了可以在单人游戏中与电脑厮杀，也可以任选游戏中的一个角色加入多人游戏的死亡竞赛和合作模式。

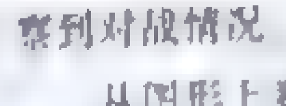
HIGH LIGHT

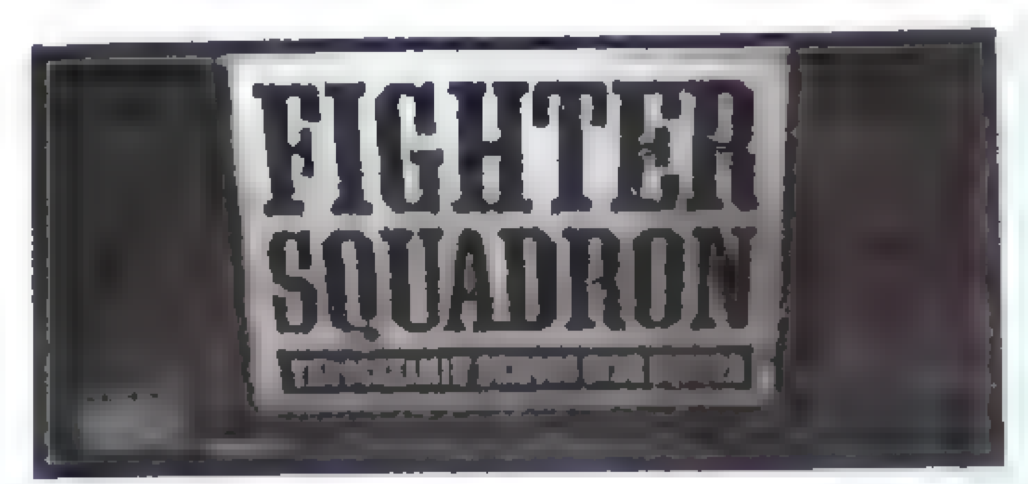
虽然《奥妮》计划在年内上市，但仍有许多东西尚在策划中，其系统要求和连线模式的支持度目前也不得而知。但不管怎样，游戏需要3D加速卡是不容置疑的。有人认为Bungie在技术上完全创新而不使用一点《神话》系列的技术是愚蠢的，因为它曾经使Bungie名噪一时。《奥妮》或许能将第三人称动作游戏带入一个新领域，而我们关注的则是它能否创出一个新流派，据说它将在今年的E3展上露面，届时笔者将对其进行跟踪报道。



文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Oni
游戏类型：动作［AC］
制作公司：Bungie Software
上市日期：1999年第3季度
期待程度：★★★★

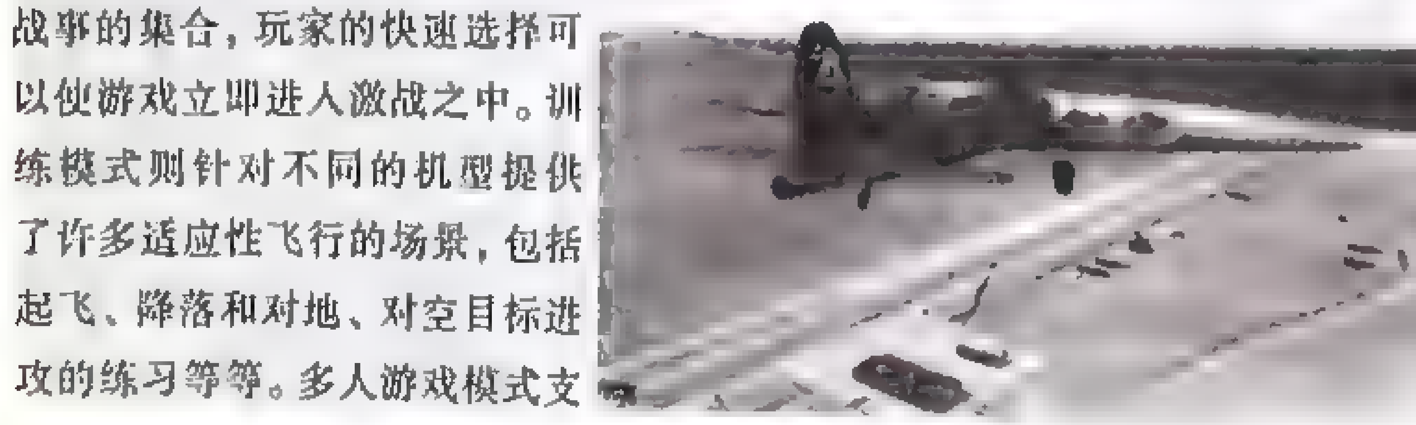




战斗机中队之空中狂魔

去年人们把二战飞行模拟游戏炒得热火朝天，Parsoft 的《战斗机中队之空中狂魔》就是其中佼佼者。但是同所有延期发售的游戏一样，无论媒体如何褒奖，人们的热情却一再降温，甚至有传言说该游戏已被取消了，而它在去年的 E3 大展上差强人意的表现更让人们以为：欧洲上空的恶魔已无力咆哮。

事实上，游戏值得一提的特点非常多。制作小组把疯狂的飞行场面和真实的模拟操控，出色地混合在一起。虽然游戏没有提供动态战役模式，但却不乏任务模式。Parsoft 为游戏的 3 个战斗阶段(北非、德国莱因地区和英吉利海峡)安排了大大小小 30 场任务，如带领战斗机中队袭击敌方军营，在大西洋上猎杀潜艇，执行战术任务——轰炸莱因河上的桥梁等等，并且允许玩家在不同的任务中选择扮演英、美、德中自己满意的一方。游戏还设置了训练、紧急起飞及多人游戏等多种模式。其中，紧急起飞模式是一系列精彩的空中战事的集合，玩家的快速选择可以使游戏立即进入激战之中。训练模式则针对不同的机型提供了许多适应性飞行的场景，包括起飞、降落和对地、对空目标进攻的练习等等。多人游戏模式支持 Internet 对战及 IPX 和 TCP/IP 协议，即可以一对一地交战，也可以组队参战。虽然游戏没有提供多人与电脑的对战模式，但发行商 Activision 在因特网上准备了多台服务器，绝对让飞行模拟迷们玩个够。



《战斗机中队》提供的战斗机型包括美国的 B－17 飞行堡垒、P－51D 野马和 P－38J 闪电；英国的蚊式、兰开斯特 MK－Ⅱ和台风 MK－1B；德国的容克－88A4 轰炸机、梅塞施密特－262A 和 FW－190 飞机。飞机的建模非常出色，从视觉效果上来看，它们一点也不比其它游戏逊色。座舱的内部环境可以用“舒适”来形容，内建的独特视角切换系统可以让玩家观察到座舱内部的情况，甚至还具有对地面目标的追踪能力。作战中，飞机的受损状况表现得格外逼真。受损飞机不仅在外观上有所变化，其飞行轨迹也与正常状态有明显的差异，当它在空中爆炸时，玩家可以清楚地看到飞机表面不同的受力点凹凸变形，断裂，直至炸成碎片的情景。除此之外，游戏的视角还可以从一架飞机切换到另一架飞机，甚至切换到塔台，从而更清晰地观察到对战情况。

从图形上看，《战斗机中队》在许多地方都有突破。虽然地形不如微软的《飞行模拟》细致，但却表现得十分准确，在 1024×768 这样的高分辨率下，游戏的图形也依然平滑如初。飞行中的 3D 云层虽然不象《二战战斗机》那样令人惊异，但对硬件设备也没有过高的要求。它支持 3Dfx Glide 或 Direct 3D 兼容的图形卡，同时也支持软着色。

为了进一步配合产品的发行，Parsoft 还准备公布文件格式标准和文件“OpenPlane”——被称为“允许第三方设计新机型、地形和游戏中其它物体的编程界面”。这一举措无疑将使这款游戏拥有空前庞大的新机型、地图和战役。

HIGH LIGHT

近年来，二战飞行模拟游戏似乎非常走红，无论是 Microprose 的《欧洲空战英雄》，Microsoft 的《飞行模拟》，还是简氏的《二战战斗机》都有其独到之处。但是，笔者却希望能出现一款融合了三者优点的飞行模拟游戏，把飞行模拟和动态的作战模式，同细致入微的图形画面、真正的二战机种和地形条件完美地结合起来，成为真正无懈可击的二战飞行模拟游戏。令笔者高兴的是，《战斗机中队之空中狂魔》终于进入发行阶段，相信它会让每个二战飞行模拟迷感到满意的。

文/流星雨工作室　编辑/石子

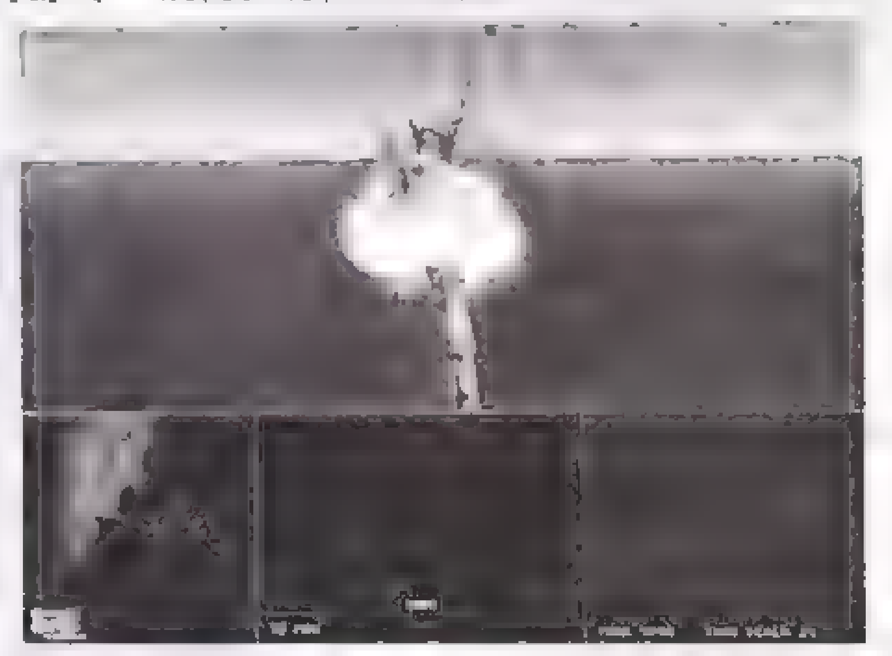
游戏名称：Fighter Squadron.
Screamin' Demons Over Europe
游戏类型：模拟[SI]
制作公司：Parsoft / Activision
上市日期：1999 年
期待程度：★★★★

FLEET COMMAND 海战指挥官 HOME

不知从何时开始，3D 图形引擎和即时策略成为游戏中必要的组成部分——就像汽车对现代社会的作用一样，因此在《海战指挥官》这样的即时策略游戏中出现 3D 界面也就不足为奇了。为什么要用 3D 来表现舰只、潜艇、和航空母舰以及远距离海上作战的细节呢？即使是真正的海战指挥官，面对的也不过是些平面的海图或者是现代化的显示屏吧。一旦看见《海战指挥官》中的画面，你也许就会理解，这样才够酷！

《海战指挥官》的 3D 效果能够满足玩家日胜一日的对新技术新视觉和新鲜感的苛刻要求。游戏最低支持 640×480 的分辨率。作为开发者的 Sonalysts 在海战游戏上有丰富的制作经验，他们不但为游戏配置了来自 16 个国家的实战舰只、潜艇和飞机，更加入了一些非经典的新潮设计。战舰采用了尽可能多的多边形构筑，看起来绝不是一艘静止的破船，你可以清楚地看到船上的雷达、发射台在旋转。在平面图上点击，你就可以了解到更多关于船只的三维细节。一艘未知的船仅仅是模糊的轮廓，随着你对它了解的深入，它可能只是渔船也可能是一艘超级航空母舰。无论是巡洋舰上的导弹发射器还是航母上的飞机起落架都描绘得惟妙惟肖。

确切地讲，《海战指挥官》是即时操纵的海战模拟游戏，它和即时策略游戏的典范《C& C》还有很大的区别。游戏的控制界面相对简洁，拖放式的部署作战比较容易掌握。作为即时的海战模拟游戏，发布作战命令、制定攻击目标的挑战性，比前作有所提高，由于目标不同，命令的组合是随机的，极少重复，这就不会像 Jane 的潜艇模拟器那么机械枯燥，至于是一气呵成还是停下来周密部署，则完全取决于你对游戏的精通程度。对海战模拟游戏老手而言，它的娱乐性和可操作性才是值得关注的焦点。此类游戏的鼻祖《鱼叉 2》(Harpoon2)，也不过凭借二维的画面就令许多游戏望尘莫及。《海战指挥官》由于采用 3D 加速，而使 CPU 得以解放出来进行大量的模拟运算工作，其可操作性大大增加。



《海战指挥官》有四个区域性任务，各个区域任务之间是线性相连的。资源的利用和经典即时策略游戏不同，你无法在短短几分钟内就弄出一艘新船，如果你在其中一个区域失去了你所有的航母，那么它将影响到你在其他区域的任务，因为你不可能再得到它们。游戏包含了 12 个以上的独立任务，一些人门训练，以及为高手准备的任务编辑器。



设计者认为，编队在现代海战中的作用不像从前那么重要，这可能是游戏中对舰只进行整编的效率比较低下的原因，你可能会更乐意使用快捷键对某一单独的船只进行控制。虽然不能完全达到，但追求更强的真实感仍是这个游戏的基本指导思想。游戏中不能更改敌方的命令，也无法干扰他们的通讯，但是你可以逃脱他们的监视，破坏敌方的联络装置。失去联络的船只将脱离控制，甚至潜艇也可能由于在可控深度范围之外而失去联系。玩家也应该对这个鬼鬼祟祟的隐形杀手有所警惕以免遭受不必要的损失。

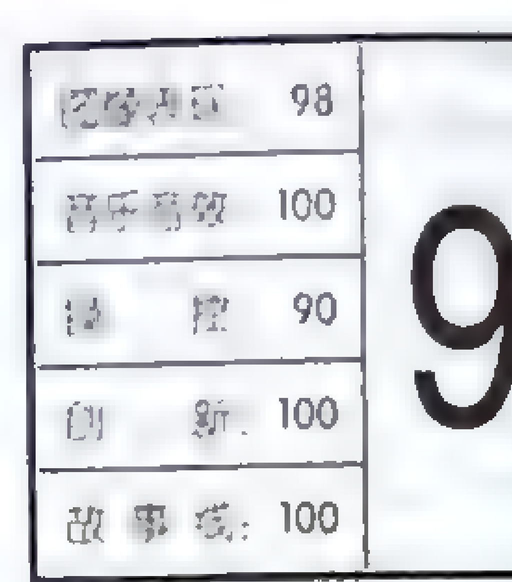
HIGH LIGHT

据说，前一阵美英空袭伊拉克时，CBS 电视网特意邀请该制作组用《海战指挥官》来模拟当时发生的战事，可见该游戏在模拟战事上具有良好的表现力。毫无疑问，对喜好海战的军事迷而言，《海战指挥官》绝对是不容错过的作品。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Fleet Command
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：Jane's Combat Simulations
上市日期：1999 年 8 月
期待程度：★★★★

博德之门



[illegible]	98	98
音乐音效	100	
操 控	90	
创 新	100	
故事线	100	

■文/陈明辉

自春节到现在，我的头脑在某种程度上一直处于混乱状态。究其原因，我想是由于自己太投人于最近玩的两款角色扮演游戏。其一是穿越时空、在未来核战后的废土上苦苦求生的《异尘余生Ⅱ》。其二便是今天本文的主角：岁月倒流、在剑与魔法的世界中纵横的《博德之门》。特别是后者，精彩的剧情，张弛有度的节奏，迷人的游戏架构，令人不知不觉中全情投入，我开始有些分不清现实与游戏之间的界限了。

传承

在欧美的角色扮演游戏中，TSR公司制作的《龙与地下城》(AD& D)系列占有相当重要的地位。这种最早起源于纸牌的游戏，在被搬上电脑后一直广受欢迎：复杂的属性设定、种族间的相互生克、漫长的情节和多样的任务都是它长盛不衰的原因。在解除了与SSI公司的合作关系后，TSR的游戏改由Interplay发行。经历了一段时间的沉寂，Interplay终于在98年底推出了该系列的最新作：以《被遗忘的国度》(Forgotten Realms)为设定蓝本的《博德之门》。

故事

在《博德之门》这部游戏中，玩家扮演的是一个自小被Candlekeep城的大法师Gorion收养的孤儿。在度过了无忧无虑的童年后，直到有一天，你的养父突然告诉你即将有大灾难降临到Candlekeep城，并连夜将你带出城避难。然而甫一出城，养父Gorion便被来此截杀的敌人所戕害，他在临死前用法术将你传送到了安全地带。从这时起，玩家背后那巨大的命运之轮便开始转动。你首先要找到养父临死前告诉你唯一可信的两个朋友：Khalid和Jaheira，在他们及其他以后加人的伙伴帮助下，共同出生人死，纵横驰骋于“被遗忘的国度”，完成一连串任务，探寻自己的身世之谜和隐藏其中的真相。

同TSR系列的其它作品相比，《博德之门》有着不小的变化。在故事发生的地点上，这次不再是老玩家熟悉的“月之海”(Moon Sea)，而将舞台搬到了“剑之海”(Sword Sea)。游戏名称中提到的“博德之门”是指“剑之海”沿岸最北端的、也是游戏中规模最大的城市。你所要经历的冒险便在“博德之门”和最南端的“Nashkel矿坑”(Nashkel Mine)之间展开。就整体规模而言，《博德之门》的游戏范围要比当年《黑暗之池》(Pool of Darkness)涵盖整个“月之海”沿岸、穿梭于四个世界间的格局小得多，然而在完成任务和发生事件的密度上，《博德之门》则远胜前作。这使得玩家在游戏过程中始终没有空闲的时候，身上总背负着许多未完成的任务。

个性

《博德之门》给我留下印象最深刻的，不是它的图象和音效，也不是它的故事情节(虽然这些方面是如此出众)，而是游戏中诸多人物的性格刻画。在过去曾经玩过的所有游戏中，我从不曾花费这样大的精力，去





关注于自己所控制的小队中各成员关系。就像所有的文学名著都有令大家耳熟能详的主要人物一样，《博德之门》中，同玩家一道冒险的队员也是如此。在笔者的六人小队中，每一个成员都个性鲜明。

Khalid是位“圣骑士”，最初我很难想象如他一般的“结巴”，居然可以有“Paladin”的称号。他最大的特点就是“贫嘴”。在Friend Arm Inn的旅店，当我同店老板交易时，Khalid居然卤莽地向对方：“你身上有这么多宝物，是偷来的吧?”结果在接下来的一场大战中，我险些全军覆没，以致于不得不取档重来。当时怎么也想不明白，这样一个“贫嘴张大民”式的家伙居然是Gorion(“我”的父亲)唯一信任的两个朋友之一。然而在后来的无数战斗中，我逐渐发现他的行为确实无愧于“圣骑士”称号：危险时刻总是率先挺身而出。

Ajantis是我队伍中另一位“圣骑士”，秉持正义、忠诚勇武是他永恒的信条。他的口头禅是：“我们追随脚下的道路，那些圣盔指引的道路”(We follow the path,path of helm)。在战斗中，Ajantis总是高喊着：“为了头顶的圣盔”(For the gloary helm)或是“圣盔，赐予我力量吧”(helm, give me strength)。有趣的是，Ajantis同我一样，最初也看不上Khalid，然而当彼此了解后，Ajantis却会对Khalid说：“你是一位令人尊敬的人，我敬重你的正直”(You are a man of honor。I respect your integrity)。游戏的点滴用心在这里得到了体现，不只你同队员间会有互动，队员与队员间也会发生互动。

Montaron，一位年长的矮人族“战士”(Fighter)。他喜欢在黑夜行动，讨厌一切湿漉漉的环境。丑陋的外表下是一颗善良的心。在冒险途中，曾有一次我为一笔横财所惑，为将带着藏宝图的家伙招揽到队伍中，必须开除一位现有队员。当我在Montaron的头像上按下“确定”时，他的一句话却让我感动不已：“我走了，年青人。记住，在野外冒险，就是睡觉也要睁着眼”。如此的关爱使我最终放弃了那笔不义之财。

Jaheira，一位顽强、勇敢的女战士(Fighter)，也是另一个Gorion最信任的朋友。在遇到我之前，她和Khalid在长期的并肩战斗中结下了深厚的友谊。漫长的冒险途中，如果你不幸失去了Jaheira和Khalid中的一个，那么另一个很快也将离开你。他(她)会告诉你：每次见到你总让我回忆起失去Jaheira(Khalid)的痛苦，亲爱的朋友，请允许我离开你吧！

Imoen，同我一起长大的玩伴，一个活泼可人的女孩，虽然她的“职业”不太令人满意——盗贼(Thief)。写到这里，我的嘴角又挂起了微笑，差点忘了是在为各位写这篇文章。也许是因为从小在一起的缘故，无论后期玩家你的声望有多高，在各地是如何地受人尊敬，Imoen——也只有她——会一如既往地这样称呼你：“你这奇怪的小子”(Yer a queer fellow)。

玩《博德之门》愈久，我愈有些怀疑：自己到底是不是在玩一个单机版的RPG？因为我的一举一动竟然会影响那么多“人”。游戏中有一项隐藏数值：Relation of Party(团队关系)，这项数值直接决定你在队员心目中的形象。分数高，战斗中队员会勇往直前；分数低，则会先求自保。当我做了一件



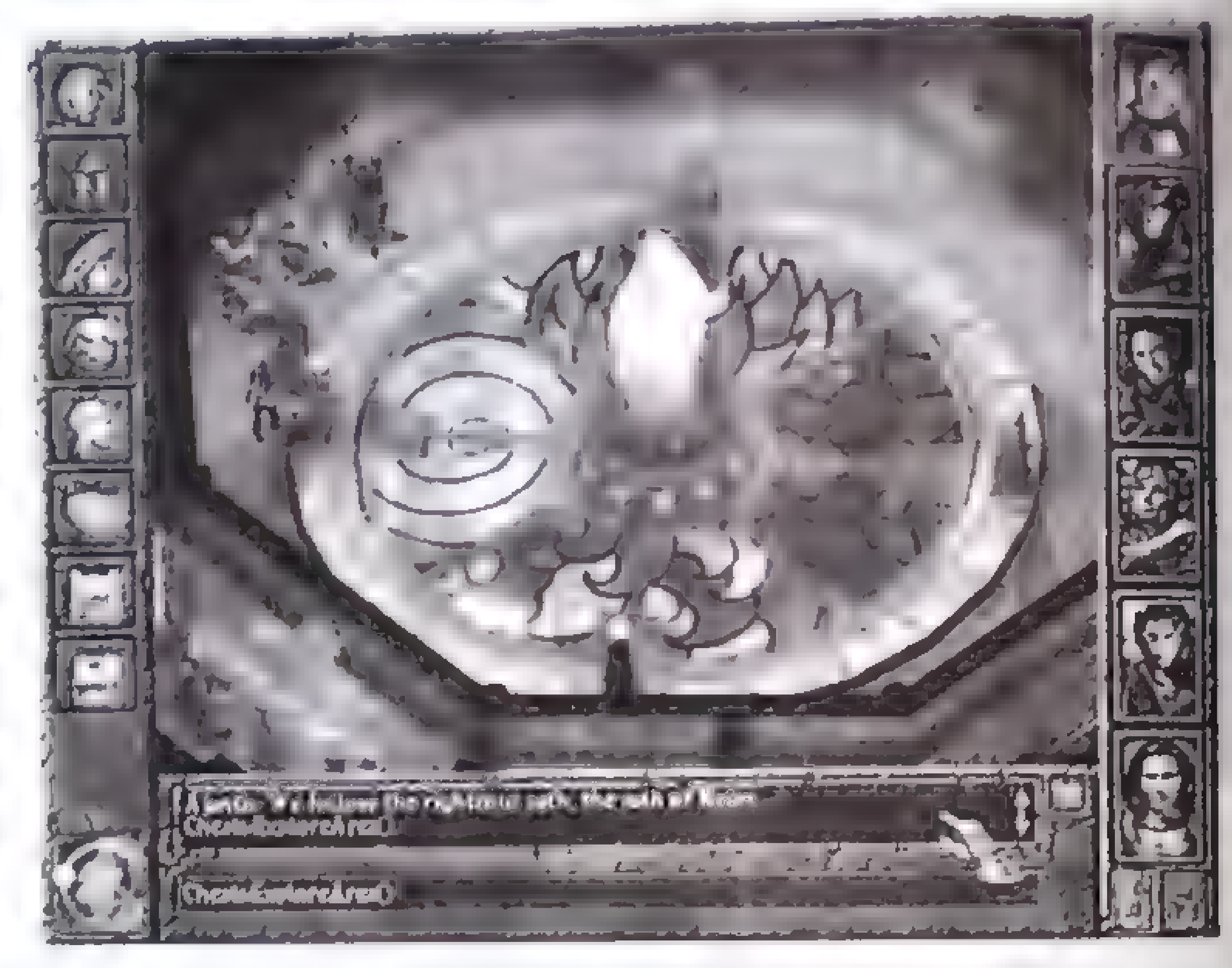
好事时，Ajantis会赞赏我说：“Gorion一定会为你自豪的”。而如果你怙恶不悛，嘿嘿，猜猜谁会先动手为民除害……

任务

引人的剧情是促使玩家持续玩下去的动力，而丰富、合理的任务则是制作者对剧情的拓展与延伸。在《博德之门》中，你会遇到各式各样的任务。最简单的像“寻物”——找到物品后，归

还原主便算完成；而复杂的任务中途会一波三折，期间需要玩家不断作出判断和选择

举个不太复杂的例子：在 South of Candlekeep，玩家会碰到一位美丽的海妖女（Nereid）Shoal 当双方对话时，Shoal 会强吻你（或队员） 然而这是“死亡之吻”——被吻到的队员会当场毙命。在接下来的战斗中，Shoal 会请求你帮忙，并解释她之所以这样做，是因为受名叫 Dorth 的兽人(Ogre)所迫，不得已在这里伤害旅人。此时玩家如果不信 Shoal 所言，可以把她杀掉，然后带上亡者去神殿复活；如果你相信 Shoal 所说，她会救活你死去的同伴，这时 Dorth 会赶到，一场恶战结束后，你会得到 1700 点经验并增加声望。如何，够有趣吧！



联线

在玩《异尘余生 II》时，我时常会感到孤独，游戏中你没有真正的朋友，周围的人也是那样缺乏个性。在核战后的冷漠世界里，以一己之力努力换取他人的信任，让家园恢复往昔的美丽与繁荣，是件相当劳心劳神的事情。我常想，也许《异尘余生 II》更适合成年人玩：你必须在现实生活中对世界有一种强烈的责任感，才有可能在游戏中真正体味人情冷暖。相比之下，《博德之门》则显得更老少咸宜。这一方面得益于设计者对游戏中诸多人物的性格刻画与合理安排，使你身边总围满了朋友、不相关的人、甚至还有敌人；另一方面便要归功于《博德之门》支持联线功能了。

多人游戏，我一向特别反感“对战”。现实的欲望与争执已经够多，我不想让它在游戏中出现；约三、五好友，在虚拟世界共渡难关，体会友情的温暖才是我的最爱．《博德之门》提供了这样一个机会

闲暇时，在编辑部和游骑兵联线共战《博德之门》。我选用的是身负神恩的“圣骑士”(Paladin)，身强力壮是我的特点；顾名思义，他当然是用“游骑兵”(Ranger)，他的“武器”与“野外求生”技能令人佩服。我们在游戏中互相支援、分头探索，那种同生死、共进退的感觉与单机版又大不相同。在遇到游戏中的事件发生时，你可以通过网络将自己的想法与建议告诉对方，极大地增加了《博德之门》的趣味性。

影音

将《博德之门》的画面与音效放到文章的最后才谈，这绝不意味着它们有什么不好，相反我觉得《博德之门》在这方面达到了 RPG 游戏的新水准，只是同上面那些特点相比，画面与音效显得次要一些，

一款 RPG 游戏需要 5 张光盘，这大概创了此类游戏的新记录。但在我象当年更换软盘那样整理这些光盘时，却发现自己实在没什么可以抱怨的；《博德之门》值的你这样的付出。

1024×768×32bit 的画面效果，逼真地描绘出了从“被遗忘的国度”绚烂多彩的秋日美景到你手中所持、寒光四射的利剑等每一处细节。壮阔的城堡、高耸的魔法师之塔、代表着仁慈与博爱的白袍魔法师、农夫和流浪汉，这所有的一切都令我把玩再三、不忍释手。战斗时，挟着火光的箭矢和华丽的魔法在敌人身上击起一片血肉横飞，那种痛快淋漓的感觉早让人忘了 5 张 CD 换盘时的不快

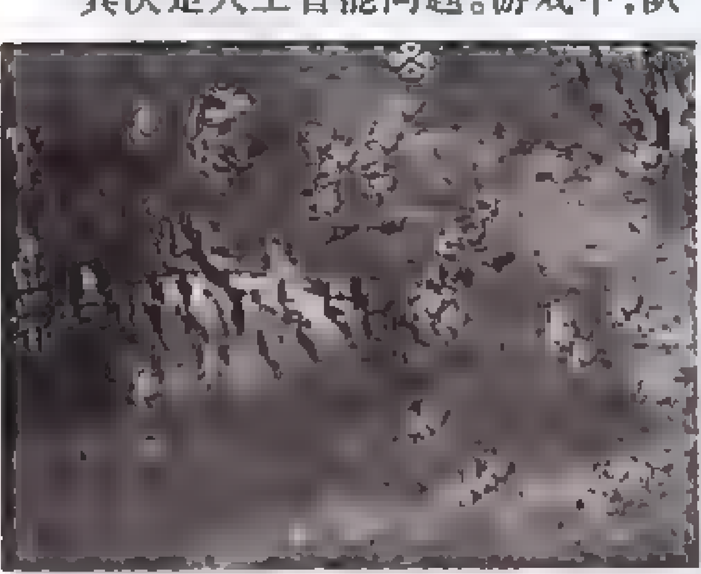
声音方面，我对《博德之门》的音乐没留下太深的印象，只觉得蛮合游戏气氛。而音效部分，《博德之门》支持最新的“环境音效”(EAX)，在笔者家中的 Sound Blaster Live 上，可以清楚地辨听出林间鸟儿清脆的鸣叫和远处半兽人低沉的嘶吼、

微瑕

虽然《博德之门》这样令我着迷，但它的缺点也像优点那样明显．

首先是游戏太占硬盘空间。《博德之门》典型安装要 600MB，同时在运行时要求必须建立最小 140MB 的交换文件。虽说今年 6.5G 硬盘将会成为市场主流，可现在的玩家有多少人会在机器上常备这么大的空间呢？(不过同某些要求必须安装 1.2GB 的游戏相比，《博德之门》的 740MB 同游戏质量相比实在太“合理”了。)

其次是人工智能问题。游戏中，队员的 AI 很不稳定，表现在两方面：日常行走路线常有绕远现象，或者在狭窄的通道中，你转身时可能会被跟在后面的队员卡死，而不得不 LOAD；在战斗中，队员常会同敌人死打烂缠到底，把他(她)调开，片刻后自己又冲上来了。这里需要你去下载《博德之门》的补丁，将游戏升级到 1.1.4315 版(约 5MB)，可以比较好地解决走路绕远现象。



最后是联线问题。以笔者的体验，《博德之门》的联线速度和稳定性都不太适合在 Internet 上玩。大量需要传送的数据和信息会使联线速度迅速下降，以国内目前的线路质量恐不堪重负；稳定性方面，不排除编辑部的局域网原因，《博德之门》在 IPX 协议下没有 TCP/IP 协议稳定。好在游戏支持随上随下，不会因某个人被“踢”出去而使整个创建的游戏 DOWN 掉。另外，多人游戏时可能会发生玩家互相影响的情况：A 和 B 两人玩，当在地图上分头探索时，A 同 NPC 对话，则 B 的屏幕会停顿下来展示 A 的进程，反之亦然。所以到最后，多人的《博德之门》常变成“大雁南飞”型：前面的“头雁”带着一排“小雁”冒险(倒是利于菜鸟长级，《博德之门》是全队成员同时获得经验值的)。

未完的小结

该如何评价《博德之门》呢？我把它称作“精细、华丽的 RPG 巨作”。满满的 5 张 CD，没有丝毫的马虎和粗糙，情节发展、事件的因果关系和人物的语言对话，一切都显得格外用心。

(对)什么人说什么话，这在游戏中尤为明显。一位误将我的小队认作“强盗团伙”的骑士质问我，凭什么要他相信我们不是盗贼。我告诉他：“就凭我善良的面孔和真诚的微笑”。结果竟被方正的骑士斥为“油嘴滑舌”。自然一场大战不可避免。

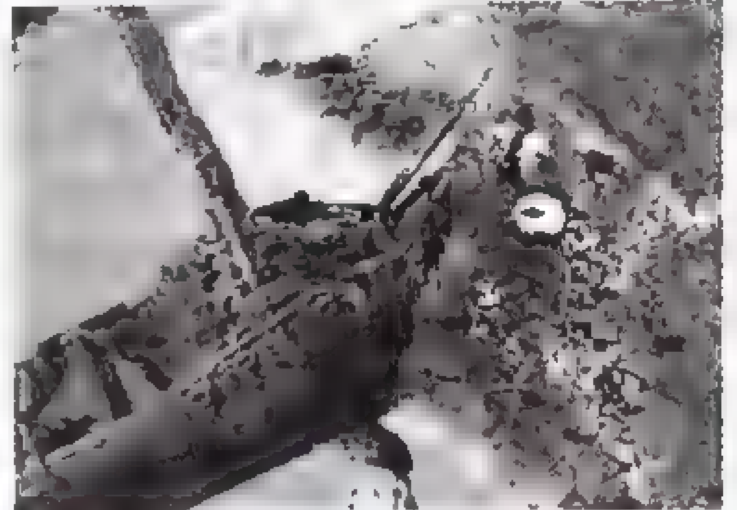
另外诸如武器和物品的在线说明也编写得相当详尽。从构成分析(由什么宝石组成)、使用效果到该物品的历史发展，可算应有尽有。

总体感觉，玩《博德之门》就象读一部精彩的奇幻小说。笔者便是春节时一边玩游戏，一边还在读《龙枪编年史》三部曲。而种种悬疑之后的真相大白又令人有“行至水穷处，坐看云起时”的豁然开朗感。也许在未来一段时间，只有《重返克郎多》和《创世纪IX》可与之比肩了。

行文到这里，耳畔仿佛又听到 Montaron 那矮人族在战斗时才唱的“战歌”(The Song Of War)，嘹亮的歌声引导他们勇敢地冲向敌人。关于《博德之门》的话题还很多；人物属性的设定、种族的选择、敌人的种类和全部事件的解决方法……当然也少不了许多朋友关心的“游戏修改”，那么我这篇文章就权当是为其它所有内容的抛砖引玉吧！

编辑笔记：

自《创世纪VIII异域》之后，真是好久没有玩到这么精致的魔幻角色扮演游戏了。游戏采用了如同《暗黑破坏神》的 45 度俯视角和火爆的即时战斗模式，同时非常注重游戏世界的生活化因素：时间会慢慢流逝，旅程



会使队员困倦（幸好还不必像《创世纪》中那样给大家送饭），弓箭是有数的，魔法要花时间记忆……场面宏大而又纤毫毕现的自然环境也是以往任何游戏所无法比拟的。可惜游戏设定中缺乏一些方便战斗的快捷键，特别是魔法师的施法，等选好魔法，不是战斗结束就是自己快要牺牲了。

编辑/游骑兵

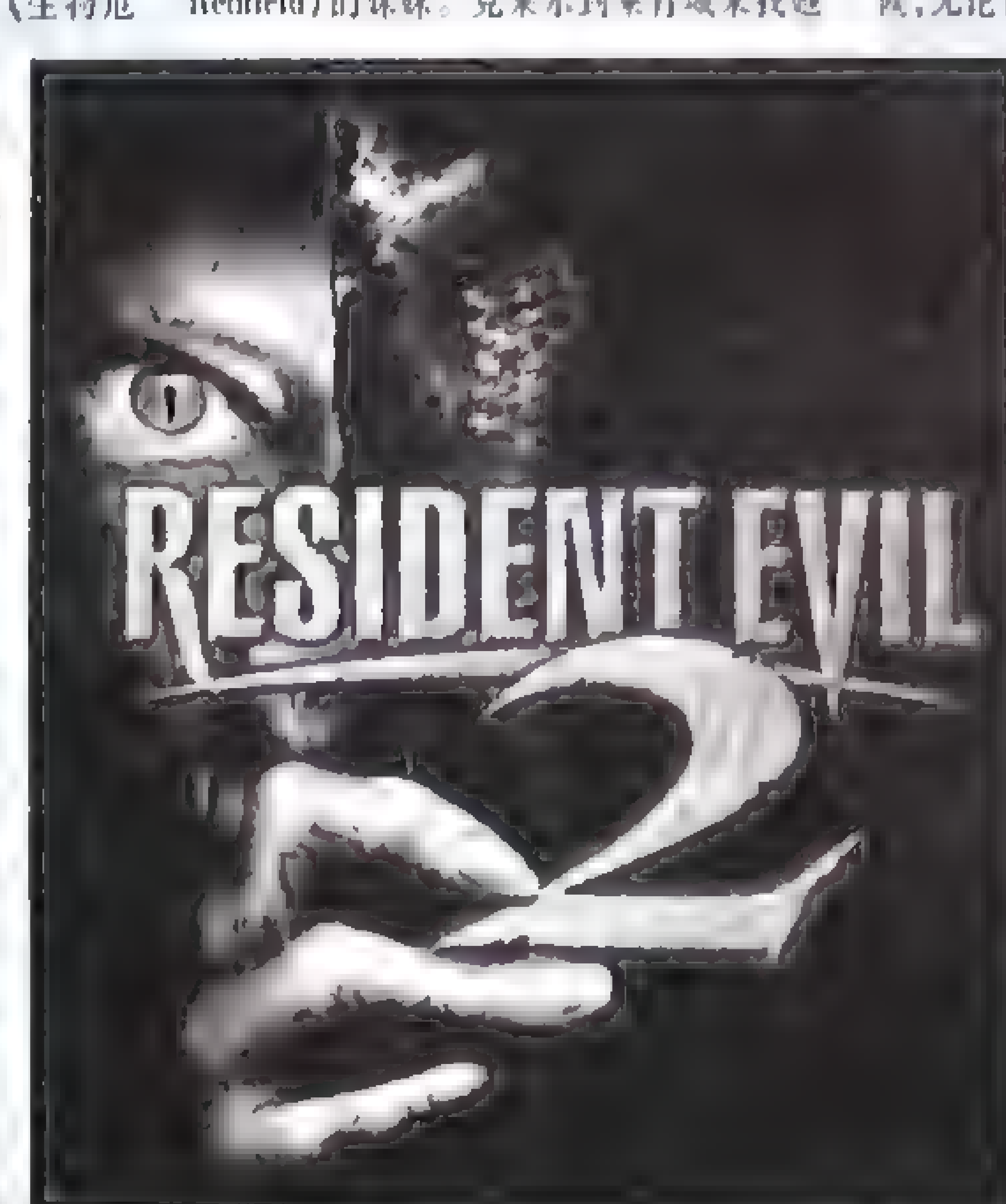
英文名称：Baldur's Gate
出品公司：Bioware/Black Isle/Interplay
国内发行：第 3 波
发行版本：5 CD / WIN9X
类　　型：角色扮演[RP]
最低配置：P166/16MB/32MB(多人模式)声卡、4 速光驱
推荐配置：P200/32MB、8 速光驱
3D 加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：1998.12

生物危机Ⅱ

[illegible]	89	92
上手难易	90	
画 面	89	
音 效	100	
动 画	87	
故 事 线	100	

文/北斗工作室

当《生物危机》在PS上刚刚推出时，它就引起了玩家们极大的反响。精细的画面、紧张的节奏和无与伦比的恐怖成分使它成为过去几年极受欢迎的游戏之一。与它在PS上所获得的成功相比，《生物危机》在电脑上的移植并没有带来多少动静，对显示卡近乎苛刻的要求以及粗糙的过场动画使它似乎很快就被人遗忘了。如今，Capcom再接再厉将这一系列的最新作《生物危机Ⅱ》以白金版的形式在电脑上推出，终于能够让广大电脑玩家有机会好好体验一番。



在《生物危机Ⅱ》白金电脑版中，玩家可以选择原版游戏(ORIGINAL MODE)或新版游戏(ARRANGE GAME)，前者与原来的PS版难度一致，较为难玩。后者难度较易，敌人较少，子弹较多。此外，在特殊选项(SPECIAL)中，玩家还可以看到一些游戏的极具收藏价值的CG图片、原画设定和角色的3D模型。不过，若是想看到所有的东西，就要玩出优秀的游戏记录噢！

在《生物危机Ⅱ》中，玩家可以挑选两个角色中的任意一个。如果你选择利昂·肯尼迪(Leon Kennedy)，他将作为一个充满理想的新警察到莱肯城来报到，这个城市座落在一个充满邪恶、令人毛骨悚然的大厦附近。如果你选择克莱尔·莱费尔德，她是一代的英雄主角克瑞斯(Chris Redfield)的妹妹。克莱尔到莱肯城来找她的哥哥，而他已经神秘失踪了。而且更不幸的是，莱肯城已经变成了杀人街的城市，一种奇怪的病毒将城市中的市民都变成了食肉成性的僵尸，并且制造了其它致命的变种生物。克莱尔和利昂对他们要去的城市一点也不了解，他们对即将经历的一切也一无所知……

这个游戏最大的优点是它有两个完全不同的故事情节可供玩，两者各有自己的故事线索。当你第一次玩这个游戏的时候，无论你选择哪个角色，你总是跟着一条剧情线走。当你打完这部分时，你可以储存进度，然后以另外一个角色继续玩第二个故事情节。你会发现你所遇到的敌人、配角和场所发生了戏剧性的变化。与一代相比，《生物危机Ⅱ》有着两个完全不同的故事情节。而且，如果你能在完成任务的同时完成某些条件，你就能找到其中隐藏的任务和武器，更加增添了游戏的重复可玩性。另一个令人宵昧的地方是游戏中被移动的而不是被拾走的物品在第二个剧情中将保持原样。这样的话，如果利昂第一次将某扇门锁上的话，克莱尔将发现这一扇门被锁住了。当然并非所有的都是这样，一些谜题被重新设置过，一些物品仍然保持不变。

二代的情节与一代的很相似，但我觉得它比一代更加连贯，更加令人着迷。所有的人物，包括配角的出场动画明显出色得多。他们都有自己真正的个性，而不是单单只是有不同声音的动画。剧情正是笔者所希望的那样，非常具有挑战性，BOOS级的生物也非常凶残。最终的高潮令我透不过气来。而且这次电脑白金版动画表现出的画质相当出色，看起来非常过瘾。



《生物危机Ⅱ》的场景比一代要更加细致。特别是警察局，看上去要比许多真正的恐怖片中的要好得多，人物和其中的生物的动画制作也有了进步。当你把僵尸轰掉的时候，它仍然会往前迈出几步，然后再栽倒在地上，与其它僵尸倒在一块儿。怪物在吃了子弹之后，也会由于冲击力而往后退几步，显得更加真实。尽管大多数的时候我在射击时能够看见敌人，但游戏视角偶然也会使我失去目标。主角不再像一代中的主角那样呆板。不过，就电脑版而言，画面上由于背景画面与主角、僵尸等可活动的物件采用不同方式渲染，看上去多少有些不协调，但是效果较之一代已经大为改进。与之相应的是，此次Capcom吸取了一代中显卡支持过少的问题，一下子支持了i740、Voodoo等一大堆主流显卡，其中甚至包括对软件渲染(Software Render)的支持，让大部分电脑都能跑得动游戏，这大大增加了《生物危机Ⅱ》在电脑上的亲和力。

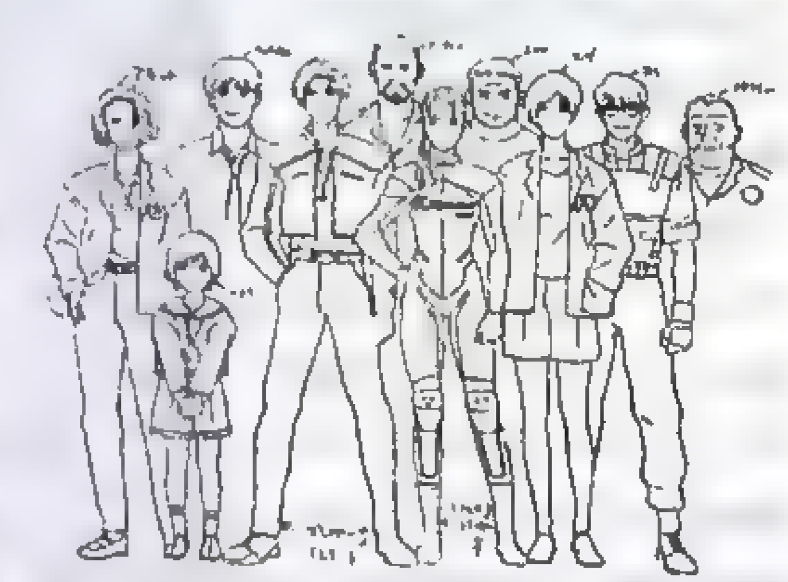


音效和音乐对这个游戏的气氛烘托具有很大的帮助。乐音随着场景从郁闷和神秘变成令人毛骨悚然。音效也是同样出色。不同的武器有不同的枪声，人物的脚步声根据他们踩在不同的地面上也会有不同，而那些朝你蹒跚走来的僵尸的呻吟声和他们身上发出的粘糊糊的摩擦声会让你胆战心惊。这才是游戏该有的音效。

这一次我们的英雄有更多的武器可以选择。除了标准的9毫米口径手枪和霰弹枪，利昂和克莱尔还能得到一把点44大号手枪、一个榴弹发射器，一把能够一次发射三支箭的弓箭和我最钟爱的全自动冲锋枪。不同的场景有不同的武器，所以你在第二个剧情当中能够使用不同武器。《生物危机Ⅱ》最具挑战性的就是如何精明地使用你的武器和弹药。如果你在开始的时候消耗太多的弹药，那么以后你只能用你仅剩下来的一把刀了，而生存的机会就会寥寥无几。

《生物危机Ⅱ》有一些与一代类似的地方。一开始，游戏没有多少变化，仍然是一边躲避怪物一边射击，拾起军火和其它物品，解决各种奇怪的难题。三种药草、急救瓶、可移动的雕像和箱子，以及各种各样隐藏的钥匙都又再次出现在续集当中。谜题与一代中的相当类似，同样必须以一种方法来解决，同样它们的难度都很低。事实上，象一代中需要自己配制化学制剂的难度，二代当中是没有的。

《生物危机Ⅱ》的高游戏性有口皆碑，绝对是近期电脑上一款不可多得的动作冒险大作。曾在PS销量突破400万份大关的作品是任何一个冒险游戏迷都不该错过的。



编辑/游骑兵

英文名称：Resident Evil 2
出品公司：Capcom
国内发行：育碧
发行版本：2 CD / WIN9X
类　　型：动作冒险[AC/AD]
最低配置：P166/24MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P200/32MB
3D加速卡：D3D/Glide[非必需]
多人游戏：不支持
控　　制：键盘
出品日期：1999.2

三角洲特种部队

[illegible]	87	88
[illegible]	90	
[illegible]	85	
[illegible]	100	
[illegible]	87	

■文/fatdog

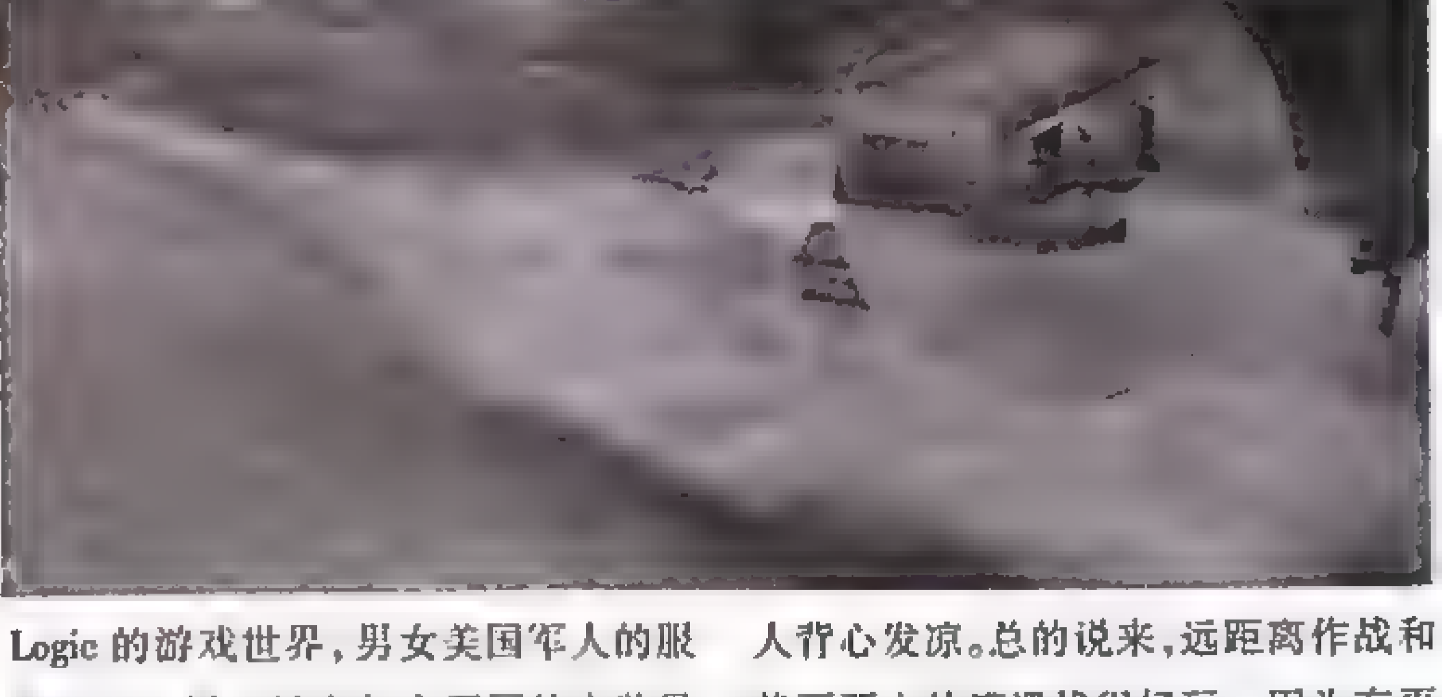
一段时间以来，人们总可以在网络论坛上看到一些大骂3D加速卡的留言。也是，凭什么玩个游戏也要额外增加专用硬件？但最近这种观念被铺天盖地而来的3D游戏无情地淹没了。时代在进步，但也要看到我们中国还是一个发展中国家，我们的玩家也不是什么一掷千金的主儿，等等等等……现在有人告诉我出了一个3D射击游戏，它不需要3D加速卡，游戏的场景又几乎全在户外，也不需要吃什么弹药血包，还支持32人连线对战……看来一定会有很多人喜欢（或者说是“能够”）玩这个游戏。



“三角洲特种部队”(Delta Force，以下简称DF）成立于1979年，其前身是“英国特种空军处”(British Special Air Service，简称SAS)。其实我们在《彩虹六号》(Rainbow Six）游戏中就可以看到这个部门。这个高度机密部门的主要职责是派出海外突击队或反恐怖行动队执行诸如解救人质、设障及国际敏感的军事行动等任务。其小组成员被誉为世界上最出色的近距离作战(Close Quarters Battle，简称CQB）专家，他们主要由来自其它军事机构的精英志愿者组成，像82空降部队，特种部队绿色贝雷帽和军队突击队等等。DF对成员的要求极其严格，组织也是极端严密的

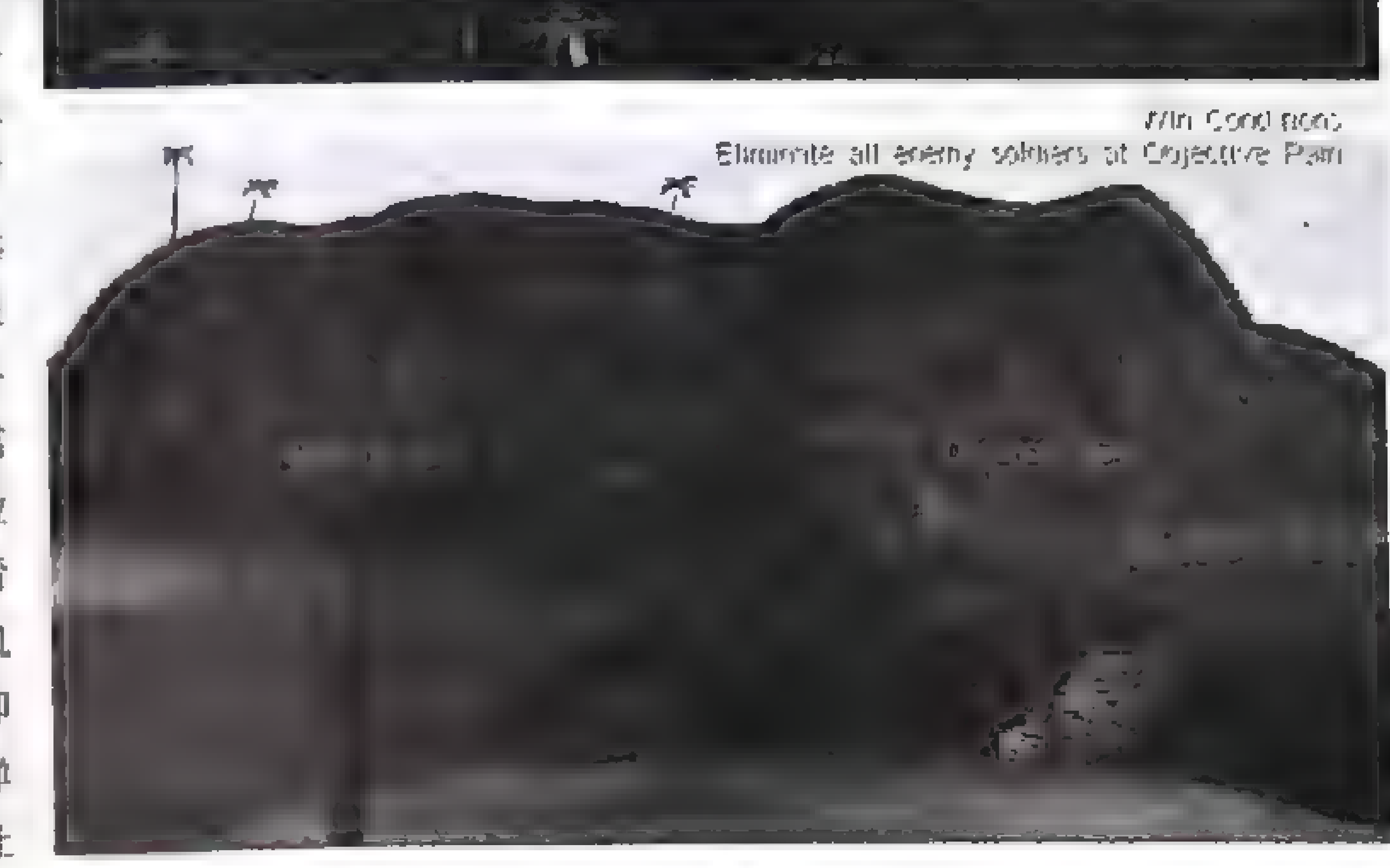
Nova Logic这部《三角洲特种部队》突破了3D射击游戏的大部分标准：它不再依靠（也是根本不支持）任何一款3D加速卡；它没有任何迷题关卡，没有钥匙卡和火箭炮之类不切实际的东西，它只有第一人称射手的乐趣；它是动作游戏，有点模仿美国军队的精锐部队，既要求行动敏捷又要求策略运用，二者同等重要，非常写实。在单人游戏模式里，DF提供了5个长短不一的战役，每个战役又有5到6个任务。战役不是动态的，但也不是完全线性发展的。通常在一个战役中，一个特定处有2至3个任务供玩家选择。一个任务顺利完成之后，更多的新任务将向你开放。DF提供的其它几种游戏模式想必大家也都非常熟悉了。它们包括“合作”(Cooperative)、“死亡竞技”(Deathmatch)、“抢占”(King of the Hill）和“夺旗”(Capture the Flag)。在游戏过程中，玩家将要炸毁雷达、导弹、发电机、卡车护送队、各种设施及罪犯部落等各种目标，有些任务则是进行袭击和抢夺，例如在敌人的鼻子底下夺取便携电脑或生物武器等。任务类型很丰富，强调英勇善战而不是谨小慎微，我觉得这点很好。

游戏模式纯粹是第一人称射击，尽管有几个第三人称视角，但人物不能从那些角度瞄准，只能观赏而不实用。就象大多数射击游戏那样，玩家将会面对许多四肢发达、头脑简单的家伙，总是很不得以地剥夺他们的“生存权”。与其它游戏相比，在DF中作大英雄可以，但做不了超人。你不可能中了数枪还能四处乱射，同《彩虹六号》类似，你的队员死前可以承受两枪。武器装备是山姆大叔提供的最好装备，但在任务中不能调整自己的装备，要携带的东西都是玩家必须使用的。在Nova Logic的游戏世界，男女美国军人的服装完全一样，没有与众不同的奇装异服穿。队员可以蹲下、爬行、匍匐前进和游泳。游戏中玩家可能会略显孤独，DF小队分为三个小组：Alpha、Bravo和Charlie。玩家是Bravo，一名孤独的士兵。Alpha 和 Charlie有时候可能会和你在一起，只是游戏中没有控制指令用于指挥这一人或两人的小组，但他们的行为都很智能化，在任务中表现良好，应该比《彩虹六号》中的队员要出色。



DF不是个策略游戏，没有《彩虹六号》那样的计划部署阶段。但玩家可以在执行任务前查看地图了解敌人情况。游戏中不能指挥其它小组，也不能改变路标点。其实我宁愿接受这种单兵突袭方式，简单明了，其它都太麻烦。路标点只不过起指向作用，通常可以不理它们，走自己的路。游戏中的远程战斗需要一个适应的阶段，特别是在多人游戏模式中。在单人模式任务里，敌人的射击水平很高明，不过凭借火力的方向还是可以发现他们的位置，要想干掉他们，只需从瞄准镜中看好目标，一枪击毙，呵呵。但到了联机模式，对手是更为“狡猾”的人，你立即会感到仿佛面对一个班的射手，子弹来自四面八方，嗖嗖作响，COOL得让人背心发凉。总的说来，远距离作战和势不两立的遭遇战很好玩，因为有更多的策略选择余地，侧翼包抄或间接接近等都是可行的战术。

DF使用Nova Logic最著名的Voxel Space 3图形引擎(《卡曼奇》系列、《钢铁雄师》系列及《F22》系列都是基于这个引擎的前身开发的)，使DF做到了其它3D射击游戏做不到的事：描绘出一幅广阔而细致的场景，游戏者能看见并模拟瞄准一公里以外的目标，同时创造出单个士兵步行用的地形图。可惜Voxel Space 3不支持大多数光影效果，所以无法和其它3D射击游戏比较光源下的效果。游戏的色彩运用很好，设计老练，感觉不俗。但有讽刺意味的是，游戏本该具有的优点——狙击，却因为游戏引擎的原因而不尽人意。这个游戏对CPU的能力要求较高，机器太慢用鼠标往往很难用十字准星瞄准远处的微小目标。而且话说回来，Nova Logic试图逆3D游戏的潮流，不用3D加速卡，这种做法我认为可能会影响这个游戏在动作游戏界的认可程度。因为不用3D加速卡，对机器的配置会在其它方面要求更高（如CPU)，而实际上我从来没有见过着西服穿布鞋的人，不知游戏的这种设定是技术上的问题还是出于某种市场行为的考虑。NovaLogic很好地利用voxel技术，发扬优点，回避缺点，但并不意味十全十美。凭借Pentium Ⅱ和较快的2D显示卡才能玩好这个游戏，比较舒服的是640×480图像模式，到800×600看上去还有些差强人意。习惯《雷神之锤》象丝一样圆润的图像、动作表现的玩者可能会不习惯DF的块状外观。在网上玩这个游戏的经历证实了这一点。习惯了3D加速卡效果的人初看Voxel的块状图像会非常诧异，(怎么这个时代了还有马赛克画面?!)不过必须承认游戏的



COMPUTER & GAME 佳 作 赏 析

地形很好，视野宽广。毕竟动作游戏玩家的目的是对抗而不是看风景（现在很多人忘了这一点），所以很快他们将淡忘那些光滑的多边角，开始沉迷于网上的死亡模式大屠杀了

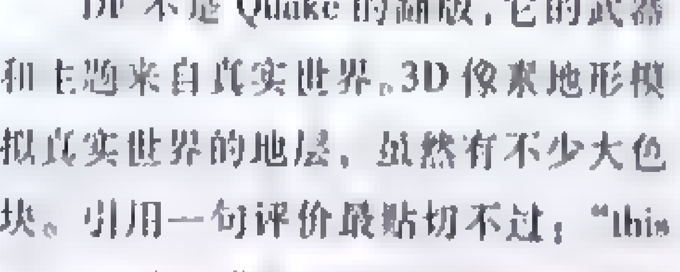
正是多人模式使 DF 具备了自己的特点，它可以在 NovaWorld、普通的国际互联网和局域网上或以调制解调器连线方式玩多人游戏，NovaWorld 提供免费联机游戏服务，线路也非常顺畅。夺旗游戏可由 16 名或更多的游戏者参与，运行顺利，乐趣无穷。开始死于看不见的黑枪令人惊惶，一旦适应了战场的情形，谁都可以用火力掩护同伴，让敌人抬不起头来。扔手雷是很好的抑制对方火力的办法，但真正有经验的玩家会选择使用狙击枪

如果一个玩家能选择一个有掩体又能准确射击敌人的好地形，那他很快将成为人见人爱也是人见人怕的专家了。既使死亡竞技模式也是新鲜和激动人心的。这需要一组 6 人的重量级专家成员，进行一场激烈的竞赛，大的地图则需要 8 个或更多的玩家才能进行。还记得外面流行过的那种真实模拟射击的“匹特博”(PAINTBALL)野战对抗游戏吗？现在可以不去管它了。披挂上阵也不会弄脏身体，每个玩家拿着比赛前自己选择的武器和装备，游戏成了比赛，不但比技巧还要比策



略。哎呀呀，拿狙击枪的射手可射远处目标，但火力不猛；而拿锯的女人虽然生猛，却不能射击 300 米远的目标；那些讨厌的地雷又该怎么样呢？好好动动脑子吧。





DF 不是 Quake 的翻版，它的武器和主题来自真实世界。3D 像素地形模拟真实世界的地层，虽然有不少大色块。引用一句评价最贴切不过：“this game rocks！”这个游戏在国外发行后出奇地受欢迎，到底好在哪里，看来是必须一玩才可体会。

编辑笔记：

原本我很奇怪，为何身边不少对游戏挑三拣四的朋友会沉迷于联机打这个游戏？自己尝试过之后想想，这大概就像近来大受欢迎的《盟军敢死队》、《彩虹六号》一样，功劳就在“写实”二字。尽管这个游戏在外观上已经显得有些落伍，不支持 3D 图像加速硬件从而提高了它对核心硬件的要求，但它所提供的富于真实感的多人游戏环境最终决定了一切。看来如果一个游戏在内容上设计得当，玩家也就不会太苛求表面的东西了。

编辑/游骑兵



英文名称：Delta Force
出品公司：Nova Logic
国内发行：电子艺界
发行版本：1 CD / WIN9X
类　型：动作(AC)
最低配置：P166/32MB、声卡、4 速光驱
推荐配置：Pentium II
3D 加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　制：鼠标、键盘
出品日期：1998.10



警察故事系列——

霹雳小组 II

图像表现：85	87
音乐音效：83	
操　控：87	
创　新：90	
策 略 性：90	

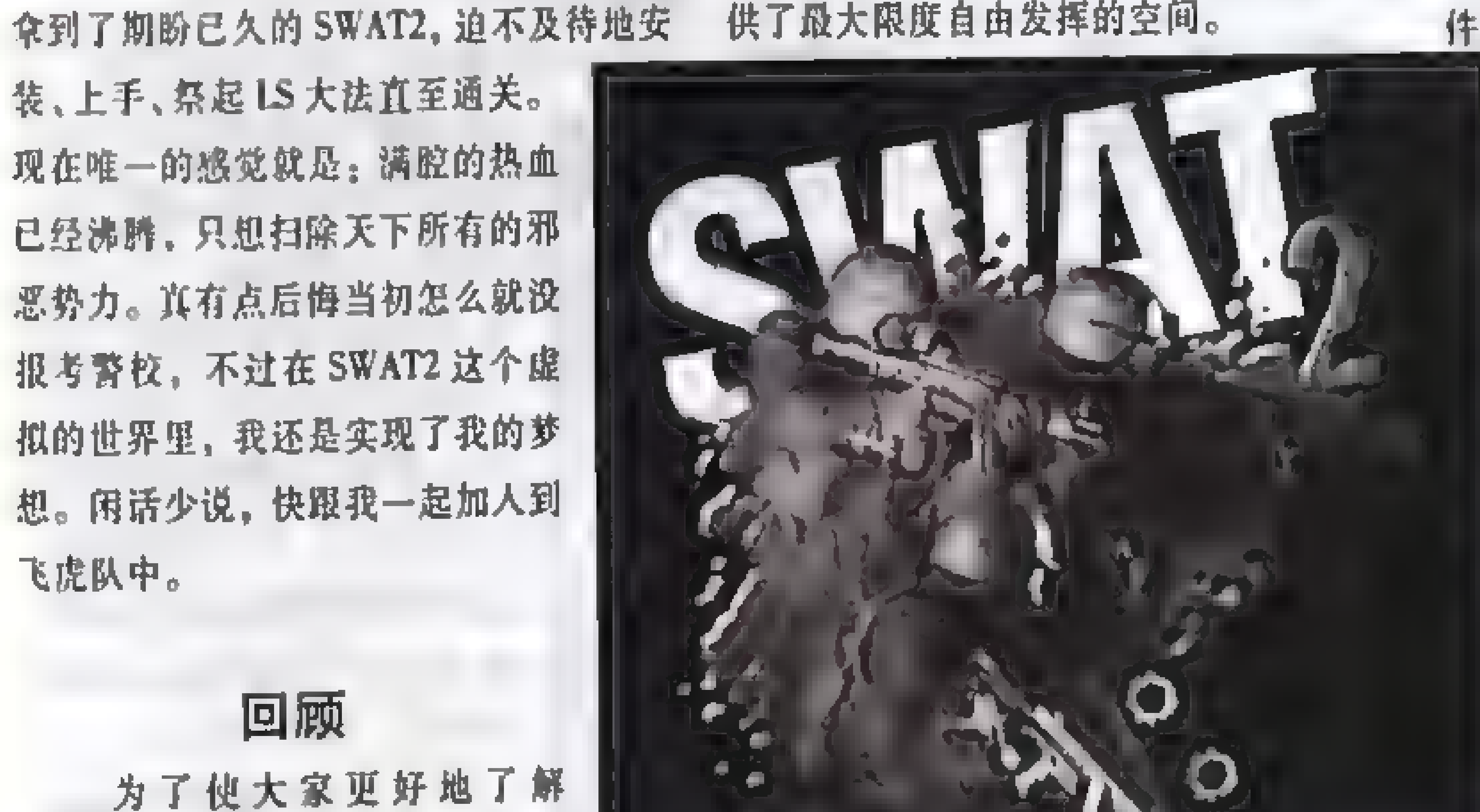
■文/钱烁

早在 1998 年的 7、8 月份就在网上看到《警察故事：霹雳小组 II》(Police Quest: SWAT2) 要出片的消息，然而等了又等，就是不见其“庐山真面目”，这或许是 Sierra 的营销策略吧。在苦等了一段时间后，终于拿到了期盼已久的 SWAT2，迫不及待地安装、上手、祭起 LS 大法直至通关。现在唯一的感觉就是：满腔的热血已经沸腾，只想扫除天下所有的邪恶势力。真有点后悔当初怎么就没报考警校，不过在 SWAT2 这个虚拟的世界里，我还是实现了我的梦想。闲话少说，快跟我一起加入到飞虎队中。

回顾

为了使大家更好地了解 SWAT2，我想还是有必要对 SWAT 进行一个回顾。我还清楚地记得 SWAT 是在 1996 年时出片的，它刚一诞生便取得了巨大的成功。因为很多玩家都梦想能亲自体验一下当一个特警英雄的感觉。然而 Sierra 公司并不认为这值得高兴，做为 Sierra 的第一个 SWAT 的策略类游戏还有不少的不足之处，比如玩家必须严格按照贯穿整个游戏的一条主线来进行游戏，少许的偏离都会带来游戏失败的结局。

时间到了 1998 年，这次作为 SWAT2 的游戏制作者 SierraFX 可谓“野心勃勃”。他们计划改变原有的游戏情节——使 SWAT2 变得更富有“弹性”，即玩家完全可以选择自己的方式来应付每一次的突发事件。而且这种方式将最终影响整个游戏的过程，这是 SWAT2 与 SWAT 之间的最大差别。可以这样认为，二代的 SWAT 为玩家提供了最大限度自由发挥的空间。



SWAT2 有何改变？

给我印象最深的就是每次完成任务后的讲评。在讲评中将能听到对你在任务中所做一切的评论。如果你在行动中误伤了一个平民，你将会受到最为严厉的批评（如果你听不懂英语，这倒也无所谓）。记得在一次行动中我误用了一枚闪光炸弹，导致行动受到影响，在讲评中我并没受到多严厉的指责，只是我的长官很耐心地教我该如何处理当时的情况，并让我下次注意。（挺有人情味的，是不是？）总之，要想成为一个特警英雄的话，就得认真上好每次讲评课。

游戏的设计

游戏的最终结局取决与你每次突发事件的处理情况。有一点可以肯定，那就是你必须成功地完成每一次任务。实际上，当你完成了一个任务，电脑就会给你一个任务成功率的百分比。举个例子：尽管你完成了所给的任务，但你的特警们伤亡惨重，那这个百分比将会很低，意味着你将受到处分。记得有一次，我带领飞虎队在机场解救人质，行动结束后，我手下的小伙子们无一受伤，电脑就给了一个高分，任务一结束，我就得到了嘉奖。千万记得在每次行动中拿高分，因为飞虎队的表现决定了你能拿多少预算！

说到预算我不能不提到钱，钱在 SWAT2 中起到了一个非常重要的作用。作为指挥官的你必须装备你的飞虎队队员，给他们一切先进的武器和一切必要的设备。所有的一切都要钱、钱、钱、还是钱。根据这一点，你就必须完美无缺地完成每一个任务来获得高分，从而拿到足够多的预算。有时我为了拿到足够多的钱，就不得不反复执行一个任务，直到满意为止。这里需要指出的是，尽管你可以一次又一次地重复同一个任务，但任务并不完全相同。尽管地图是同一张，故事情节也相同，但歹徒和

人质所处的位置每一次都不同。所以你虽然对所玩任务的地图了如指掌，但每次乡徒总能让你大吃一惊

尽管游戏中的地图看上去设计得并不很生动，除了过场动画是以 3D 来表现，游戏中的画面全都是 2D 图片，但地图中的细节表现还是相当不错的。比如在车库中，你发现油箱旁的小房子里还躲着几个漏网的恐怖分子，你只要射击油箱，“轰”的一声，他们就统统被报销了；游戏中的汽车如果被足够多的子弹打中的话，也会爆炸；还有你可以指挥你的队员破窗而入等.

为了使玩家在游戏中有更多的自由发挥空间，SWAT2 中特意设计了在行动时进入一所房子前，玩家有多个战术选择。比如你的队员要进入一幢有恐怖分子控制的居民大楼时，你会有“动态进入”和“静态进入”两个选择。所谓“动态进入”就是撞开门，冲进去消灭所有恐怖分子，打他们一个措手不及。说句老实话，这在很多情况下挺管用的。“静态进入”就是要求你队员悄悄地接近目标，在无声无息中消灭目标，“打枪的不要”。SWAT2 中还有很多选择，就等你自己去体会了，你将再也不会受到游戏本身束缚，如走什么路，什么人必须活下来等。在 SWAT2 中什么都会发生，就像现实生活一样。

真实性

SWAT2 游戏的真实性将使每一个玩家大吃一惊，尽管它在一些方面作得还不够完美。现在就请你跟我一起来进行一个任务：接到报警，有恐怖分子占据电信大楼并劫持人质。我以最快的速度带领我的飞虎队队员来到现场。详细察看地形，以最快的速度布置行动。我命令狙击手占据附近高楼楼顶的有利位置，并穿上伪装服，隐蔽起来，对其下达消灭逃窜的恐怖分子的命令。之后随着我的一声“MOVE”，飞虎队开始接近大楼，我命令队员们以掩护队形接近大楼，之后以 V 字队形包围大门，等待所有队员到齐一同闯入。我的队员可以跑动、躲闪、滑行等动作来接近目标，在这过程中可以使用掷弹筒、毒气面具等装备。以最快的速度拆除恐怖分子安装的炸弹，同时我又命令 B 队从直升机上空降到楼顶，从楼顶进人包抄恐怖分子。最后确定了恐怖分子躲藏的房间，随着闪光炸弹的巨响，A 队从门口攻人，B 队从窗台攻人，恐怖分子还没来得及反应就被击毙。还有一个恐怖分子妄图从阳台逃窜，被狙击手一枪毙命。行动顺利结束，我方无一伤亡，人质全部获救。



其它细节

在游戏中你可以选择扮演恐怖分子或飞虎队来进行游戏。无论你选择正义的一方还是邪恶的一方，你都将得到 15 个任务，而且双方的 15 个任务完全不同。如果你选择飞虎队的一方，那你就得小心一些，绝对不可以乱杀无辜，包括那些没有抵抗能力的恐怖分子。你还得注意在行动中不要给市民带来不必要的财产损失（不要随意使用重武器），千万要让人质活下来。如果你选的是恐怖分子的话，我也无话可说了。（放着英雄不做，想做强盗啊！）

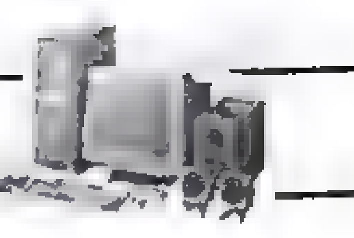
我想游戏的画面有可能是游戏不足之处的表现之一。在当今 3D 加速卡流行的时代，SierraFX 居然在游戏中采用了 2D 来处理游戏画面。游戏中的单位看上去还是有些粗糙，比如你无法很清楚地分辨一些人中谁手里有枪，谁手里没枪，因而有时你很有可能射杀那些无辜的平民百姓。而且游戏中当你的队员们戴起防毒面具或使用掷弹筒，你居然看不到你队员身上有任何变化。我想如果 SierraFX 在游戏引擎上再多下些功夫的话，那么 SWAT2 就具备问鼎 E3 大奖的实力了。

编辑笔记：

如果在座的有一些骨灰级的玩家，那么您一定还会记得《警察故事》系列传统上是图像冒险游戏，而且在四代以前一直是 Sierra 大受欢迎的经典冒险游戏之一。之后游戏转型，嗯，或者说是发展出 SWAT 这个即时策略类的系列分支，使得一般的玩家就不太了解它的渊源了。在旧有的成功基础上尝试新的游戏模式需要做更多的工作，很高兴能看到 SWAT2 较之上一代进步了许多，值得喜爱写实风格策略游戏的玩家尝试。

编辑/游骑兵

英文名称：Police Quest: SWAT 2
出品公司：Sierra
国内发行：奥美
发行版本：1 CD / WIN9X
类　型：策略［ST］
最低配置：P133 / 16MB、4 速光驱
推荐配置：－
3D 加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　制：鼠标、键盘
出品日期：1998. 7



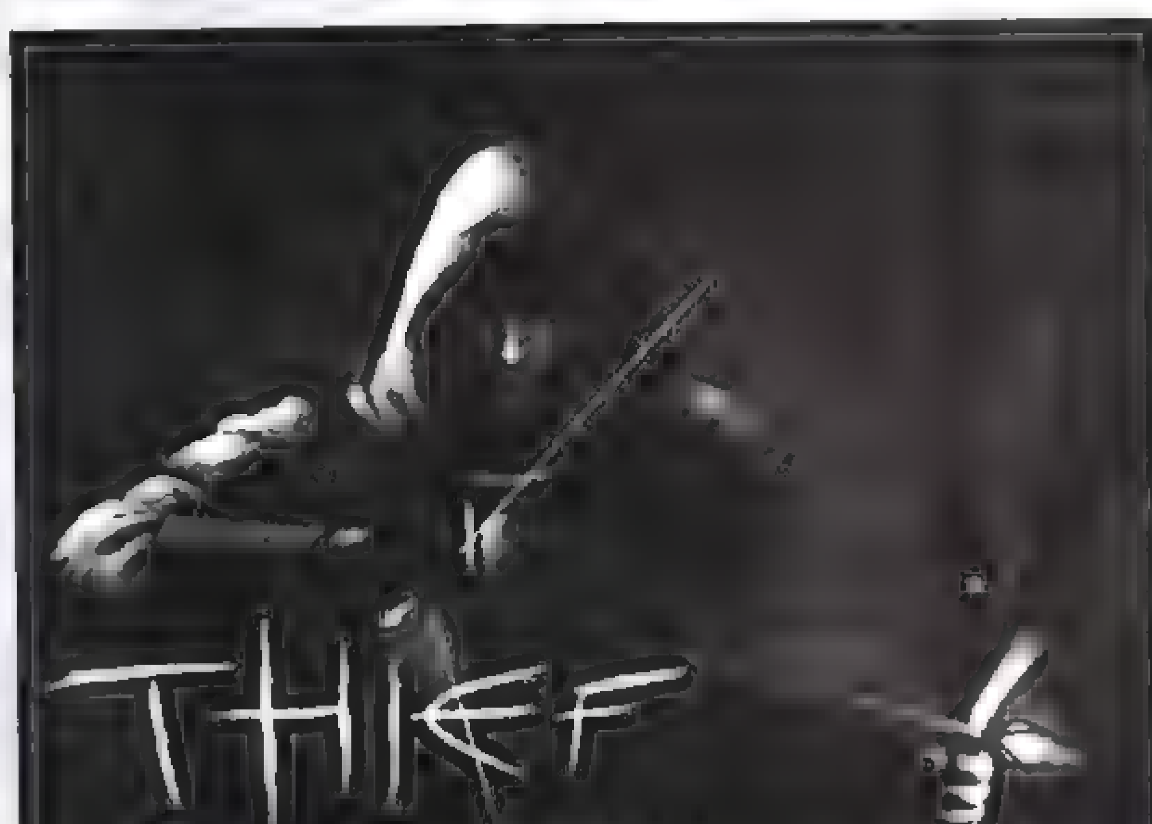
神偷：暗黑计划

图像表现：85	89
音乐音效：95	
操　　控：90	
创　　新：100	
动　　感：83	
故 事 线：85	

■文/伍野

这款由 Looking Glass/Eidos 推出的《神偷：暗黑计划》(Thief: the dark project) 在去年的 E3 展会上以其丰富的内容（集动作、冒险、角色扮演等诸多因素于一身）、惊人的光影效果、真实饱满的环境音效和简易合理的操作，获得了 E3 评委们的一致赞许，摘取了最佳动作奖的桂冠，而最近的电脑制作者学会（CGDA）各奖项提名中也有它的身影。到底这个游戏有什么特质，使得它在如今新作如潮的电脑游戏时代里倍受青睐呢？

《神偷》的世界设定在冷兵器和近代文明共存的世界。古老破旧的教堂，全身盔甲、手持利剑的武士，闪烁在墙壁上的火把……这一切都充盈着中世纪特有的古朴细腻的风格。你，一个从这战乱纷争的世界中幸存下来的人，没有武士的发达肌肉，没有魔法师的超人精神力，只有一颗灵活的头脑和一双可以看穿夜幕的眼睛。你不相信命运，只相信自己的能力。你生命的一切就是在黑暗的掩盖下为雇主们偷取他们想要的东西，从而得到丰厚的报酬和至高的荣誉。



也许玩家们在讨论 DOOM TOO(笔者把所有的第一人视角游戏都称为 DOOM TOO) 的游戏时，听到有人用“第一人称射手”(First Person Shooter) 来描述游戏中的主角，而《神偷》的制作组 Looking Glass 则称自己的游戏主角为“第一人称潜行者”(Firest Person Sneaker”。玩过《原罪》、《升刚》或是《虚幻世界》吗？就说大家最熟悉的《雷神之锤Ⅱ》吧，在这些游戏里面玩家都是扮演独闯天下的阿诺形象。而在《神偷》的世界里，事实上，您所要做就是小心翼翼，然后，还是小心翼翼。避开一切您所遇见的敌人（特别是僵尸，身上的苍蝇蚊子都可至玩家于死地，除非你有……），随时随地注意周围的动静。去最黑暗的地方吧，那里也是最安全的地方。注意游戏画面最下方的宝石。当它耀眼无比时也就是玩家正处于最危险的地方，敌人随时都会发现你，而杀身之祸也将降临；退缩于黑暗阴影之中，宝石也随之变暗，这样既使玩家穿梭于各建筑之间，站在高处的敌人也无法发现。这也印证了 Looking Glass 为《神偷》定下的游戏准则：敌人永远发现不了黑暗中的小偷！

也许当玩家穿梭于建筑之间时不小心还是让卫兵发现了，“Coom here, Coom here...”卫兵们会让您知道他们的嗓门有多洪亮，跟着，接二连三的长剑会带着破空的声音刺向你的身体……这时你会觉得在他未发现自己之前干掉他会是个较好的选择。下面我将为玩家们介绍三个不让敌人“打搅”您的武器道具。

最重要，也是最常用的武器——弓箭。在充满冷兵器的世界中，弓箭是必不可少的。凭借它的长距离攻击能力，就意味着当敌人没有发现你的时候就可至对方于死地。玩家们如果能很好地掌握并运用它，无疑会为最终的胜利减少阻力。按住攻击键不放，瞄准、拉弓、蓄力，当敌人面朝你时放箭……“啊！”哎，又少了一个邪恶的生命。看起来弓箭使用很简单，其实不然。其中还有不少学问呢！比如玩家已经瞄准了敌人，可是射出的箭还是会落空（别嘘，还有下文），为什么呢？因为在神偷的世界中运用了引力！弓箭射出的轨道是抛物线（除非你认为牛顿把砸在他



脑门上的那粒苹果给吃了)。在瞄准的时候应该把瞄准框稍稍抬上，这样才是精确的瞄准。

木锥，用来击打敌人的好东西。当一些无辜的市民发现你，他们会受到惊吓从而招致大批敌人。不用刻意地杀死他们，用木锥将他们打晕同样可以为你省下不少力气，因为被打昏的人醒来后会忘记之前所发生的事情。



短剑，小偷们赖以生存的武器。慢慢地、慢慢地靠近敌人，按住攻击键蓄力可以给予敌人致命的打击。但这一招不是常常奏效，因为没有敌人会蠢蠢地站在那儿等你来杀。其余的武器各有各的妙用，比如水箭可以射灭墙壁上的火把，让你更加安全地靠近敌人；毒箭射出后会溢出大量的毒菌，对付大面积的敌人这种武器最见效，如此等等(不过最好选择一击必杀的武器，因为当敌人体力不支时他们可是会跑掉的哦)。所有的武器道具都可以在结束任务后的商店里买到，但那可是需要花金子的啊，所以玩家千万别忘了在完成任务之余要顺手牵羊哦（别冤枉我，我不是小人)!

《神偷》引擎采用的是改进后的QUAKE2的引擎，QUAKE2的游戏画面如何各位玩家心里都有数，笔者也不再累述了。游戏对机器配置要求不算过份，但要流畅地运行游戏，必须PⅡ266/64MB+3D加速卡。游戏还支持AMD的3DNow!优化(呵呵，拥有AMD的玩家这回可有得乐了)。从《神偷》公布的资料来看，它支持的图形加速卡也特别多，支持DX6的3D加速卡基本都好用。从古董级加速卡Voodoo、Voodoo Rush、Riva128到中档加速卡Voodoo2、I740等，还有主流图形加速卡Riva TNT、Voodoo Banshee、MGA G200、S3 Savage，这使得玩家们拥有更多的选择(小弟的丽台TNT这下可威风了)。不过没有大奔的玩家也不必担心，P166/32MB就可以运行游戏了，不过……这样只是可以运行游戏，可甭想有什么好的光影效果。(唉，没有银子的感觉就是这么痛苦!)

了解敌人的方位要靠眼睛，这个传统观念在《神偷》中有所改变。"沙……沙……"当敌人的脚步声越来越近，突然，贴在墙边的你从黑暗中蹦了出来，给那个家伙致命一击！不错，这就是让人兴奋的3D音效。《神偷》支持D3D和A3D中任何一种3D音效。游戏中的音效特别丰富，敌人的喃喃自语，不同物体落地的声音，在不同材质上走过的声音，再加上沉闷的音乐和黑多亮少的背景，使玩家们更能融入到游戏所营造的黑暗世界之中。

金无足赤，在《神偷》中也难免有些小小的遗憾。当敌人体力不支逃跑时，如果身后有障碍物，那他就有可能卡在里面而不停地跑。另外，当你搬动Corpse到墙边放下，Corpse的上半身会埋入墙内。(还魂土遁大法?!)这些问题期望在补丁程序推出时能有所改观。

编辑/游骑兵



英文名称：Thief: The Dark Project
出品公司：Looking Glass/Eidos
国内发行：未定
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：动作冒险(AC/AD)
最低配置：P166/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P266/64MB、8速光驱
3D加速卡：D3D/Glide
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标、键盘、游戏杆
出品日期：1998.12



生物危机Ⅱ

■文/鸽子

游戏背景

玩过一代的朋友肯定还记得STARS警察小队前往调查T型基因病毒，结果几乎全军覆没的事吧。

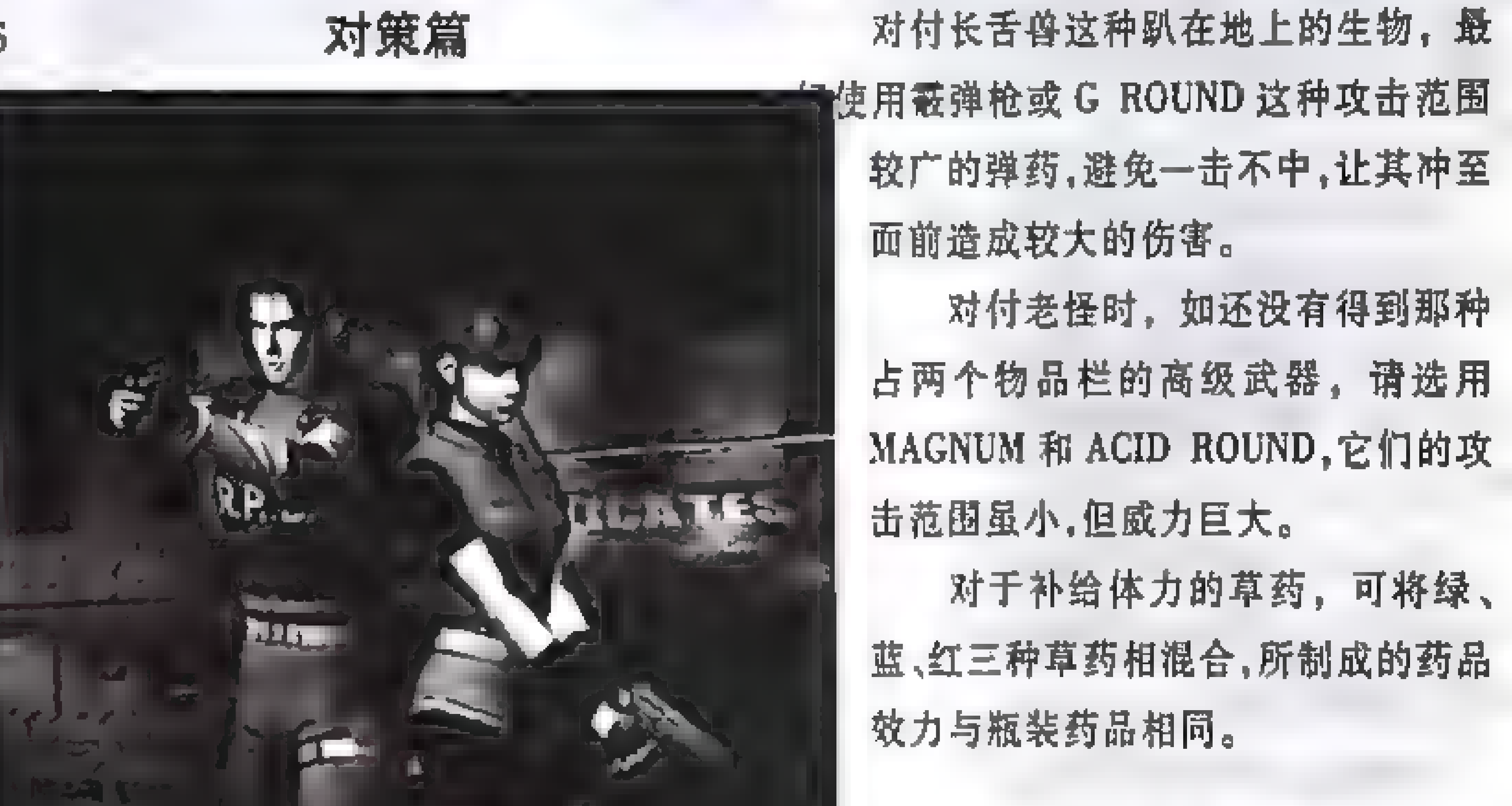
在二代中，UMBRELLA化学公司的科学家威廉居然开发出了更厉害的G型基因病毒，并在特工人员前来抢夺，被击伤垂死之刻，将病毒注射进了自己的身体，结果变成了一个超级终结者怪兽。更严重的是，剩下的病毒被老鼠在整个城市中传播，使这里变成了僵尸之城!

人物介绍

两位主角中里昂是第一天来市里警局上班的新丁，而克莱尔则是警局STARS小队成员克里斯的妹妹，她对哥哥一直放心不下，特地前来调查其下落。但他们来的都太不是时候了!

另外游戏中出现的主要人物中小姑娘雪莉正是变为怪兽的威廉之女，她的项链中藏有G型病毒原型，这也为什么她一直被怪兽追逐的原因。而阿耐尔是雪莉的母亲，她对发生的一切最清楚，但由于威廉是其丈夫，她的立场也就变得不可琢磨。最后一位是的化学公司里的卧底特工埃达，也是雪莉母亲最恨的人。但是她与主角里昂在共同战斗中产生感情，结果却不如人所愿，咳！怎么又成了爱情悲剧！？

对策篇





由于观察角度的限制，所以发现敌人的方法并只限于看，用的更多的还是听觉，只要存在你呼吸之处的声音，那么附近一定还有没死去的怪兽。

对于游戏中出现的生命力极强的僵尸，除非你能击中它的头部或将其肢体打烂，否则它不会轻易死去的。但僵尸的移动较慢，可以轻易躲开。较快解决它的方法可以乘其第一次被打倒时，在其背上补两枪。或者干脆走至其面前，让它抱住你的腿，然后一脚将它的头踢飞。

对付长舌兽这种趴在地上的生物，最好使用霰弹枪或G ROUND这种攻击范围较广的弹药，避免一击不中，让其冲至面前造成较大的伤害。

对付老怪时，如还没有得到那种占两个物品栏的高级武器，请选用MAGNUM和ACID ROUND，它们的攻击范围虽小，但威力巨大。

对于补给体力的草药，可将绿、蓝、红三种草药相混合，所制成的药品效力与瓶装药品相同。

等级及隐藏情节

在游戏的最后，将会显示你的等级，如想取得A级，那么在游戏中就不能使用任何瓶装的药品，存盘最好不要超过三次，永远保持跑的姿态。条件十分苛刻，如果只是第一次玩此游戏，想达到A级你会发现是非常困难的。

除了上述的条件外，要注意以下所说皆是在游戏开始时不可选用难度为EASY时才会发生。

游戏在两小时内完成，并取得A级，那么在游戏下一部分开始时你的物品箱中会多出一把具有无限弹药的高级武器。但最好不要使用它，这将会影响你的等级。

另外你是不是有点奇怪为什么在一楼

楼梯旁,贮存点(暗房)内屋角的柜子打不开?其实只要从游戏开始直至你来到警局,一路不捡任何物品,那么在警局屋外的地下走廊中会出现一个穿黄夹克的僵尸,在警局中找到合手的武器后出门将它打死,其身上就可找到那把打开柜子的特殊钥匙。回到楼梯处的贮存点打开角落里的柜子,克莱尔会得到一件有火焰图案的夹克和左枪手枪,里昂则会得到带骷髅的夹克或棒球帽与背心。看腻了主角普通的装束后,让他们换件衣服可真有趣!

最后,如果在游戏各部分都能取得A级,在SPECIAL项目中还可出现隐藏的"第四幸存者"和"终极战斗"两个附加游戏。

为具体说明等级与隐藏情节间的关系,请看我的成绩:

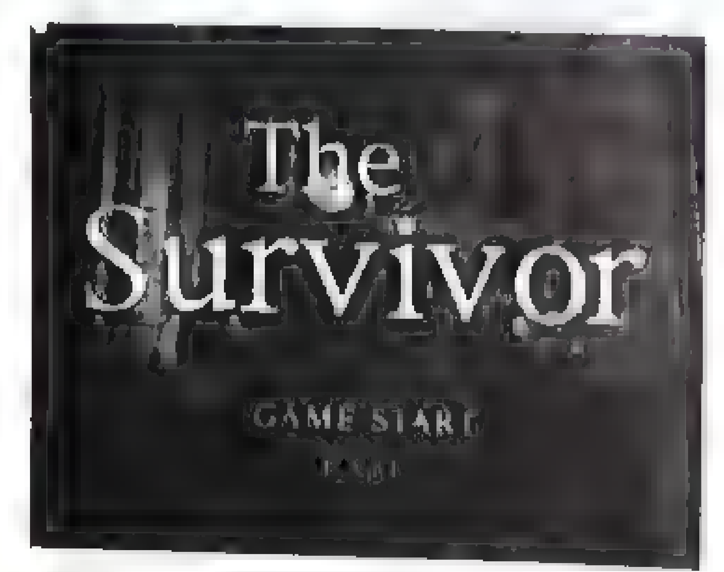
Leon/A,难度EASY,完成时间2:34,存盘2次,等级A,无奖励与隐藏情节出现;

Claira/B,难度EASY,完成时间2:21,存盘2次,等级A,无奖励与隐藏情节出现;(在检查攻略)

Claira/A,难度NORMAL,完成时间1:54,存盘1次,等级A,找到可替换的服饰与奖励一把无限子弹的火箭筒;

Leon/B,难度NORMAL,完成时间1:36,存盘2次,等级A,找到可替换的服饰与奖励一把无限子弹的冲锋枪。并且游戏结束后,提示可以进行"第四幸存者"和"终极战斗"两个隐藏附加游戏。在游戏主菜单SPECIAL项目中进入。

"第四幸存者"简介



政府特工HUNK要从下水道一直逃至警局二楼有直升机的平台上,子弹有限而且敌人众多,不可一味硬拼,更多要靠策略,难度较大。但此段游戏的路径较简单,大多数门HUNK都不能进入,没有什么分支情节,只要沿路一直向前即可。最后可乘直升机逃离警局。

"终极战斗"简介



游戏开始处可选四位角色,除克莱尔与里昂外,还有克莱尔的哥哥克里斯与埃达,而且每人的武器与物品配备都不同。"终极战斗"中分三个难度等级,如选第三级,一条狗都可以轻易将你咬死,让你感觉像魔鬼级的难度。同时,游戏被分为三个小部分,第一是从B5试验室来到B4试验室,进入机车车厢;第二是从下水道进入警局;第三是在警局的房间中找到四个炸弹,炸毁克莱尔里昂用来逃离的火车。至于炸弹的位置,角色间都稍有不同!

里昂篇(Leon/A)

在游戏开始处,你可以打死所有的僵尸,但最简单的方法就是绕过它们,顺路来到武器店前进入,在内可发现两盒子弹,当僵尸冲入店内,如消灭它们,在老板的尸体上还可找到他所使用的霰弹枪。从店内另一小门出去,小巷尽头的货车后部有些弹药,转身消灭从蓝球场中冲出的家伙,进入蓝球场另一侧的门中,经梯子,处理了路上的僵尸后,来到大客车处。进入大客车的后门,后座上有盒子弹,但要小心地上爬着的人。从车前门出去,杀出一条血路,直至来到尽头的大铁门,进入警局右拐,找到建筑的大门

在警局大厅雕像后方的办公台上,有手枪子弹、墨带和打字机,打字机上可存入进度。进入电脑附近的小门,里面受伤的警察交给你一张蓝色钥匙卡,用它插入大厅中的电脑终端,建筑中的另外两扇门都可以打开了。在雕像旁的双页门内,长凳上有张记录警局保险箱密码的文件,注意角落里一张上了锁的桌子。屋内箱子中可以存取物品,比如现在就可以存入匕首和墨带。进入另一扇门,来到长长的走廊,地板上死去的警察身上还能找到些手枪子弹,破碎窗子旁的开关需要电线才能恢复工作。装备霰弹枪,再向前走几步后,右手的门需要黑桃钥匙打开。一滩血迹前你会遇到一个难缠的长舌兽,霰弹对付它最有效,捡起一旁的草药,跑入下一扇门。途中,红色双页门内为会议室,门旁的桌上有份行动报告可察看,在后面的房间中留意壁炉及其上方的油画。在壁炉前使用打火机,烧毁的画后找到红宝石,屋角中有手枪弹药。出会议室继续前进,在尽头门前最好先将手枪子弹上满,门后可是有不少僵尸正在等你呢!硝烟散尽,如果受伤了,楼梯下的草药可以疗伤。草药一边的门内为贮存点,文件柜中有些弹药,暗房内还可以可以





处理你以后找到的胶卷。

上楼梯,在举着红宝石的雕像前,将旁边两座小雕像移至墙两边的铁板上。使两个雕像背对墙,移动中听至"咔啦"即是移到位了。拿上第二块红宝石,进入雕像旁的门,打死变为僵尸的同僚后,来到STARS办公室。里面挂有夹克的桌上可找到克莱尔哥哥的日记及独角兽奖章,这时克莱尔也会进来,里昂交给了她一部电台以便以后联系。门旁柜中拿上霰弹枪,电台附近的纸箱处有药品,旗帜下还有些手枪子弹。

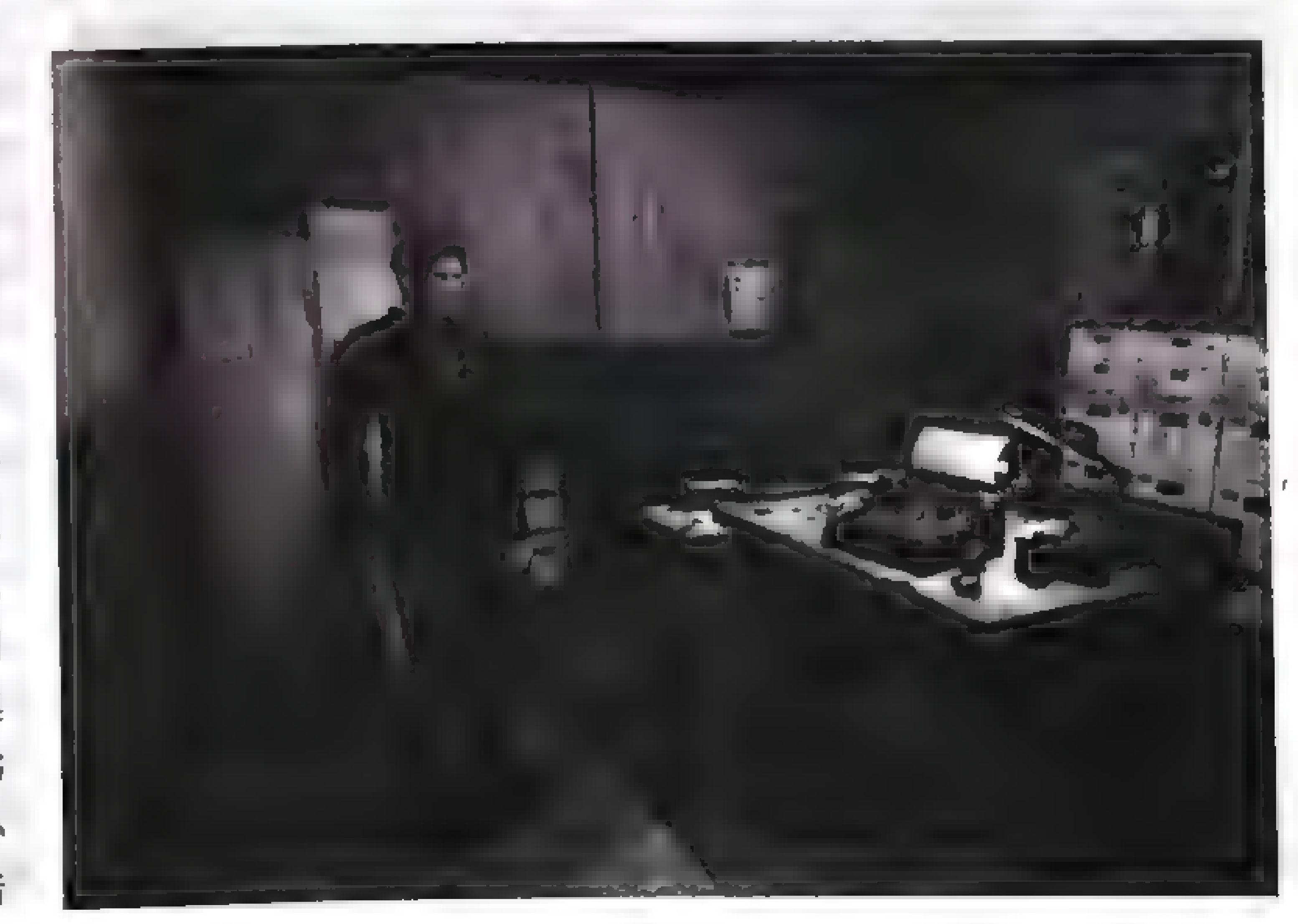
回程中靠墙走,当心被从破窗中伸出的怪手抓住。一楼大厅里,雕像前使用独角兽奖章会得到黑桃钥匙,回头再度按原路来到地上有滩血迹的走廊。现在可以用黑桃钥匙打开档案室的门,将里面的梯子推至角落爬上,柜顶上找到曲柄,文件堆中翻翻,还有份巡逻报告,另外屋内橱中有墨带。

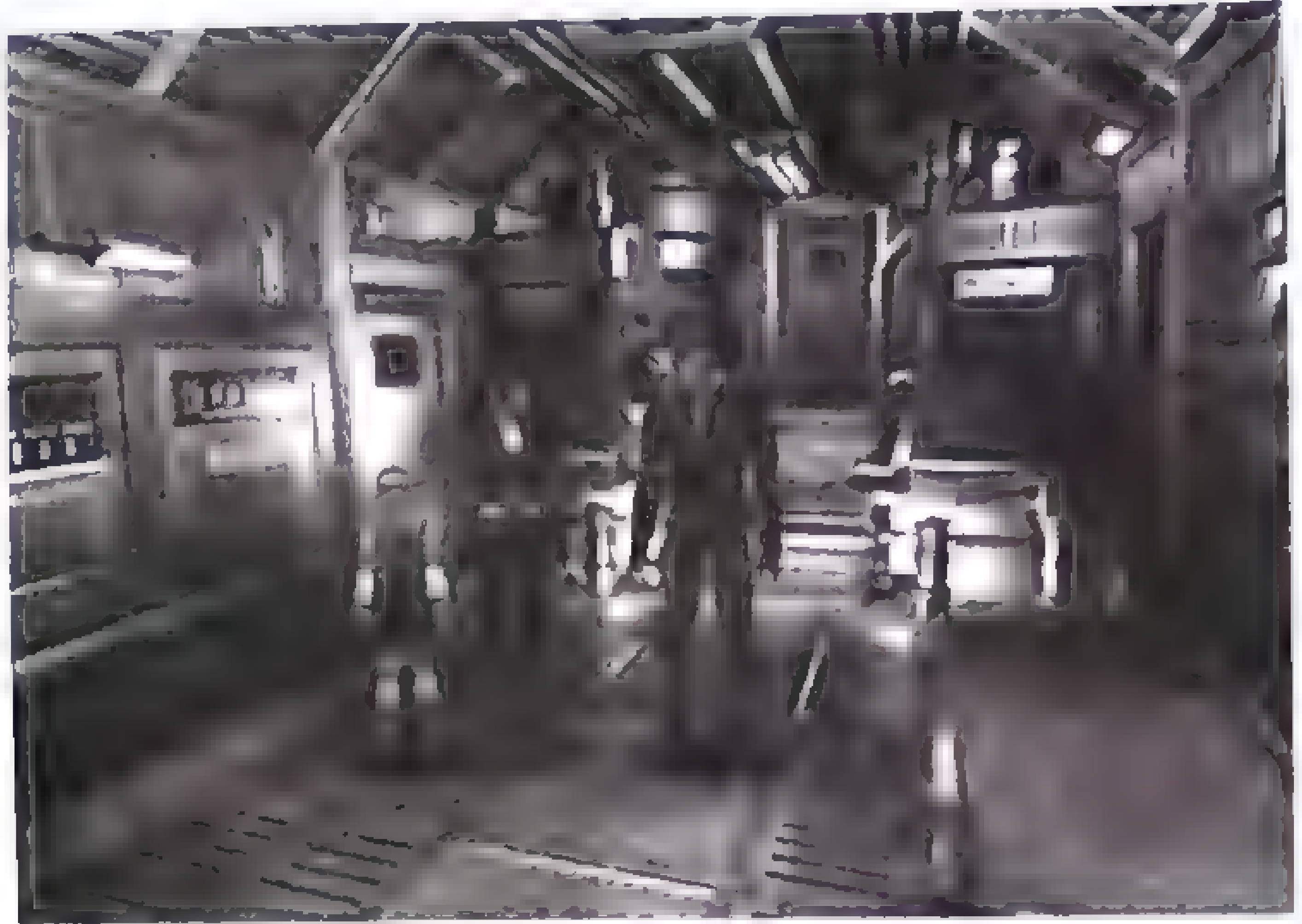
继续上至二楼,经过STARS的办公室,尽头处用黑桃钥匙打开锁着的门,之后这把钥匙可以丢弃了。消灭一群僵尸,在死胡同尽头的杂物橱中能找到子弹。回来后走另一条路,这里有一张上了锁的桌子,进入旁边的门即可来到图书馆。图书馆里,走上书架旁的梯子,出拐角处的小门,过三楼的走廊来到阁楼,找到小洞后插入曲柄放下木梯,丢弃曲柄但不要上梯子,而是原路返回至图书馆。沿书架上的平台继续前行,直至栏杆破损处时,地板将会塌陷,里昂落至图书馆中的隔间。仔细查看墙上的图表,然后打开墙上的红色开关。来到四个书架前,如面对书架,从左至右看的话,将前两个书柜向右移一格。捡起一枚棋子后,图书馆内的红色草药可视情带上,打开双页门来到一楼大厅上方的环形走廊。

环形走廊中有僵尸在把守,一直杀到走廊的另一侧,进入门内,里面是二楼的贮存点,台子上有墨带和日记,可千万别忘了长椅上的小钥匙,拿上钥匙后返回至环形走廊,放下环形走廊中部的红色逃生梯后下至一楼大厅,进黄色双页门,可用小钥匙打开屋角的桌子找到弹药,之后再由逃生梯回到二楼的贮藏室。

过贮藏室后,左手是燃烧着的直升飞机机头,消灭两个僵尸后从右手的小门出去。在遇到乌鸦处有个蓝色小门,不过先不要从这个门出去。解决所有乌鸦后,拾起尸体上弹药,来到通道尽头,出白色铁门至户外平台,经直升机残骸,沿铁梯下去,躲过一路上的僵尸,跑到顶头的配电房小屋,里面是个贮存点,桌上有些物品,但重要的是角落里的红色旋纽。打字机旁的铁门建议大家不要打开,不信你可以试试。原路返回至户外平台,直升机旁铁丝网后有个阀门,使用旋纽使水箱溢出熄灭火焰,直升机的烟雾中找到弹药后回至二楼的贮藏室门前。刚才还在燃烧的机头处,现在可以通过了,但机头堵住的房门除了炸开是没法通过的。进入机头右手的门,将两块红宝石放置于墙上胸像上,从中间雕像胸口处取出第二枚棋子,别忘了一侧的木箱上的方块钥匙,木箱间还有霰弹弹药。回到有乌鸦的走廊,这次穿过蓝色的门,下楼梯,路上的草药可以补充体力。进入办公室后,门口尸体上找到手枪子弹。办公区中有很多僵尸,里面有传真机的桌上有墨带。内侧较小的办公室中的保险箱的密码是2236,在得到弹药和地图后,桌子后还藏着些草药。

从办公区另一端蓝色的双页门出来。居然有不少的僵尸前来欢迎。如果体力不支,可以从左手的门出去回到大厅,在贮存点的箱子找到药品补充体力再回来。向右行,经过电话和自动售货机,打开黄色的门。清理完僵尸,使用方块钥匙进入遇到的第一扇铁门;内为审讯室。架子上找到第三枚棋子,并当心从隔壁冲入的怪





兽。桌上有药品和电线，电线是用来接通走廊上窗户旁开关盒的，这可以关闭窗户防止僵尸爬入，但起的作用并不是很大，物品栏不够用的话可以不带。出门进入前方第二扇门，来到审讯室的另一间，一定要拿桌上的小钥匙。

查看地图，地图上闪烁的门是代表需用钥匙才能打开的门，而门的颜色则与钥匙的颜色对应，方块钥匙为紫色，另一扇可打开的门在楼梯附近。一直回到一楼的大厅进入双页门，途中在窗户旁的开关上可使用电线关闭窗子（如果你在审讯室里拿上了的话）。在楼梯附近找到那门后打开，丢掉方块钥匙进入。打死满满一屋僵尸，在屋内文件柜中可搜到弹药和胶卷。从亮有红灯的小门进入办公室，橱中有弹药，在放有庆祝用品的桌上是留给里昂的便条。在内侧的办公室里打倒变为僵尸的警察，桌上找到红桃钥匙。从办公室橱旁的小门回至大厅。

还记得二楼那个没打开的抽屉吗？从办公室橱旁的小门回至大厅后，从逃生梯上至二楼，由环形走廊上进入图书馆，再从另一侧的小门出来即到抽屉处。用小钥匙打开抽屉取得手枪的配件，将其与手枪组合以增大威力。

回到一楼大厅中，查看地图，红桃钥匙能打开的门就在有保险箱的办公区旁。走上大厅雕像前方的台阶，左拐进入一侧的黄色门内，从蓝色双页门即到办公区，找到门后使用钥匙进入。草药如需要可带上，沿通道直至下行的楼梯前。

从楼梯下到警察局的地下室。在三岔路口处，小心那些恶狗，先右行至尽头来到停车场，遇到埃达后，帮她推开卡车，附近有个草药可捡起。进入原来卡车挡住的门内，路上经过一道铁门，先不要进入，向前一直跑到尽头铁丝网前，一旁的桌上有弹药，打开铁丝网进入牢房区。在里面与自愿蹲牢的本交谈后，他告诉里昂从下水道中也许可以逃离这个城镇。拿上架子上开阴井盖的工具离开监牢，进入刚刚经过的铁门来到狗舍内。打死从铁笼中冲出的几条恶狗后，找找草药。用工具打开狗舍中的阴井盖爬下。下水道中有两只蜘蛛要小心对付，上台阶后遇到的第一个门内为贮存点，进入从箱中拿上三枚棋子，出来进入前方的门，把棋子放入对面铁门旁的控制面板中，省得以后还得带着它们占地方，现在就剩最后一个棋子没找到了。出门后你将再次遇到埃达，并转为控制她。

她所要做的就是打死所有的警犬，经过废水处理厂中的铁桥，先跑至对面的厂房内，乘升降梯下去，拿上里面的弹药。回来后进入铁桥一侧的小房间，拿取墙上的地图，从控制台旁下到池底，先将单独在一边的箱子推入墙角，再爬上连在一起的两个箱子上，跳入墙角的空隙，把中间的箱子推出，最后爬出推入最后的箱子，使三个箱子推成一排。上来打开控制台，排入的水会使连成一排的箱子浮起形成一座桥，这样埃达就可以过去拿到对面的梅花钥匙了。出门跑过铁桥，回至最初来到的地方，埃达会将找到的东西交给里昂，你也可以恢复控制里昂了。

拾起弹药和钥匙，回车库，来到地下室中的走廊时，当心出现的两只长舌兽。进入褐色双页门后的发电机房，屋内架上有地下室一带的地图，墙上控制面板上的开关用来激活武器库上的钥匙卡锁，开关的设置可以是上、下、下、上、上。出门过三岔路口，使用梅花钥匙进入前方右手的停尸房，在橱中找到一张红色通行卡，解决屋中僵尸。出门来到武器库门口，在钥匙卡锁前使用红色通行卡进入，屋内架上有些弹药，而中央橱中的两样特殊物品，则应至少留一样给游戏第二部分中的克莱尔（我是两样都留给她，因为第二部分的难度更大一点，当然你也可以都拿上，对游戏的影响也不是很大）。

原路回到楼梯旁，上至警局的一楼。就在通向地下室的楼梯旁，有个房间可用梅花钥匙打开，宿舍内床边有警卫的日记及 MAGNUM 重型手枪。使用地图，查找在哪里使用绿色梅花钥匙，这扇门就在一楼审讯室的附近。来到新闻发布室，使用钥匙后丢弃。用打火机点燃火炉，再按屋内画上的提示，以中、右、左的顺序开关三个胸像上的开关，捡起画中落出的齿轮后（如果物品栏已满，一边桌上的胶卷可以不拿）出门，从一楼大厅中逃生梯上至二楼环形走廊，打死长舌兽，进入图书馆中，从梯子上至三层来到阁楼。现在可以上楼梯并将齿轮放入机器，一侧打开铁板后找到第四枚棋子。不要离开，直接从棋子所在的通道中下至警局地下室。

进入牢房区，与垂死本交谈后，来到狗舍，再度下至下水道，带上棋子进入贮存点前方的房间，里昂会首次与老怪威廉对阵，推荐你使用 MAGNUM 重型手枪。解决它后，将棋子插入铁门旁的控制面板。门内将再次遇到埃达，找到传真与药品，带上旋钮，并保证至少有两个空物品栏。从屋角升降梯下去，在里昂被雪莉的妈妈击中后，将会改为扮演埃达。

埃达来到下水道后，从左侧墙上的梯子爬上，进入通风管，来到另一侧，再次遇见雪莉母亲。顺通道一直向前，下梯子后转回里昂。

走道中找到下水道的地图，里昂来到下水道，但要小心头顶上的蜘蛛。在墙上梯子附近的台阶上，尸体中有雄狮奖章和霰弹弹药。沿水道前行，在铁门后还有些蜘蛛。注意前方的瀑布和控制面板，现在可将雄狮奖章放入控制面板以空出地方。上台阶进入门后，如中毒可使用门后蓝色草药。用旋纽放下天桥，过桥后再次使用旋纽升起天桥，待会儿仍要走上面那条路。捡起草药和弹药后出门，走廊尽头的大鳄鱼在等你，对付鳄鱼不需要硬拼，原路跑回，注意在墙上的开关，打开开关放下压缩气罐，当鳄鱼咬住气罐后，只要等在拐角处向气罐开一枪，鳄鱼就被结果了。来到鳄鱼出现的地方，打开开关进入找到埃达，带着她爬上附近平台上的梯子。穿过天桥走上斜坡，从死尸身上找到雄鹰奖章后并在控制台上发现文件。来到斜坡对面排风扇下的开关前，使用旋纽让排风扇暂时停止，带埃达上梯子，返回至下水道中，杀光水中的几个僵尸后，沿水道过铁门后找到控制面板，在其上再使用找到的雄鹰奖章。停止瀑布后，从露出的门中走出。

打开电车右边的电源开关，乘电车至厂区，途中当心怪兽从车顶的偷袭，在其进攻前，车顶部总是会有些灰先落下。到站后，用打火机点燃电车旁的信号枪，光线照亮处会发现一把武器箱的钥匙，拿起武器箱钥匙进门。走廊中要小心僵尸，第一路口处先左拐，死胡同中的尸体下有霰弹枪的配件，将其组合以增加威力。由另一出口进入至下一走廊。消灭游荡着的僵尸后，右边死胡同中有些草药，从左边的梯子爬上进入贮存点。拿上弹药、墨带及柜中的药品。

出门左行，铁桶间有些弹药，机车头前先进入车厢，在控制台旁找到钥匙，另外车厢中还有点弹药。出车厢，将钥匙插入一边的控制台，启动升降台。火车下行途中怪兽威廉会前来骚扰。一旦出车厢，在打倒威廉前不能再进来，但对付它并不是很困难。先跑开，与威廉保持一段距离，转身打几枪后再跑开，七八次击中后威廉就会倒地。回到火车车厢中，里昂将会把受伤的埃达带到 B4 试验室的贮存点中。在贮存点内从桌上和橱中找到弹药，柜上草药如需要也可拿上。

出门从标有“主要通道”（MAIN SHAFT）的走廊来到三岔路口后进入东边（EAST AREA）的蓝色通道。找到走廊尽头冷库大门后，在里面的架上有个保险丝盒子。将保险丝盒子装上身后的机械后可得到主保险丝，附近的桶上还有罐药品可取得。出门回到三岔路口。把主保险丝装到地板中央的机械上恢复电力，进入西侧（WEST AREA）的红色通道。向右进入尽头的门后，注意椅子上的文件，橱中有火焰喷射器（可以不拿，作用并不是很大，光占地方）。至于屋角通风管道中伸出的触手，用打火机或火焰喷射器即可解决，随后进入通风管道。下个房间中小心地上的两个长舌兽。干掉它们后可在橱中找到弹药，桌上还有墨带。出门来到拐角铁门处的开关前，打开开关并当心后面的两棵有毒植物，干掉它们顺通道来到屋外一株巨大植物旁。消灭脚下的植物，有些药品可以使用，之后经梯子下至底部的 B5 试验室地区。

路上小心天花板上落下及走廊中的怪兽，经过需要 MO 光盘才能打开的电脑终端后，向前直至布满监视器的控制室中。监视器下找找 B5 试验室的地图，另一出口处前是个贮存点。来到金属门前进入试验室。在外间可用武器箱钥匙打开有灯光的柜子，取得 MAGNUM 的配件，并将其组合。经自动门进入布满僵尸的大试验室。在桌上闪光处有一张红色试验室钥匙卡，拿上后离开。出试验室后进入对面布



满虫卵的通道，尽头处使用试验室钥匙卡。里面的大蛾子几枪就能解决。清除屋角电脑上的小虫，使用并输入用户名为“GUEST”，待确认指纹就原路返回，从屋外的梯子回到B4试验室区。

经三岔路口，来到东面的蓝色通道，打开铁门前的开关后，在里面控制面板上注册你的指纹，这时门并不能打开，它需要两人的指纹来确认，但你只有这样做，在游戏第二部分中，克莱尔输入她的指纹后才能进去。回到开关处，使用红色试验室钥匙卡进入一侧的门内。小心屋内僵尸，在门口的担架上有药品和弹药，打开墙上的电灯开关后，屋内手术台旁能发现MO光盘。

出门后又一次遇到了雪莉的母亲，她告诉你埃达原来是政府部门派来夺取G型病毒的特工，在她被屋顶落下的铁管打昏后，从其身上可搜到G型病毒。现在试验室的自毁程序已经起动，必须乘底层的火车离开。

回到三岔口后进入西侧的红色通道，这里遇到了埃达，爱上里昂的埃达不忍对其开枪，但意想不到的事情却发生了……顺梯子下至B5试验室区。小心走廊上僵尸。门前的电脑终端上这次可以插入MO光盘打开，进入打开的门。一旦打开电梯旁的开关，作出与老怪威廉最后一搏的准备。首先，与老怪要保持好距离，打几枪后就跑，最后老怪会变一次形并跳上机器，这时一定要不断移动，待其跳下后再开枪，只要不被它抓住，对付其并不很难。

等老怪最终倒毙后，上电梯逃离试验室，现在可以出口气，靠在椅上欣赏动画了，但千万别以为游戏已经结束，在制作人员名单出现后游戏会被存一次档，只有接着完成克莱尔的历程后才算真正了解一切

克莱尔篇(Leon/B)

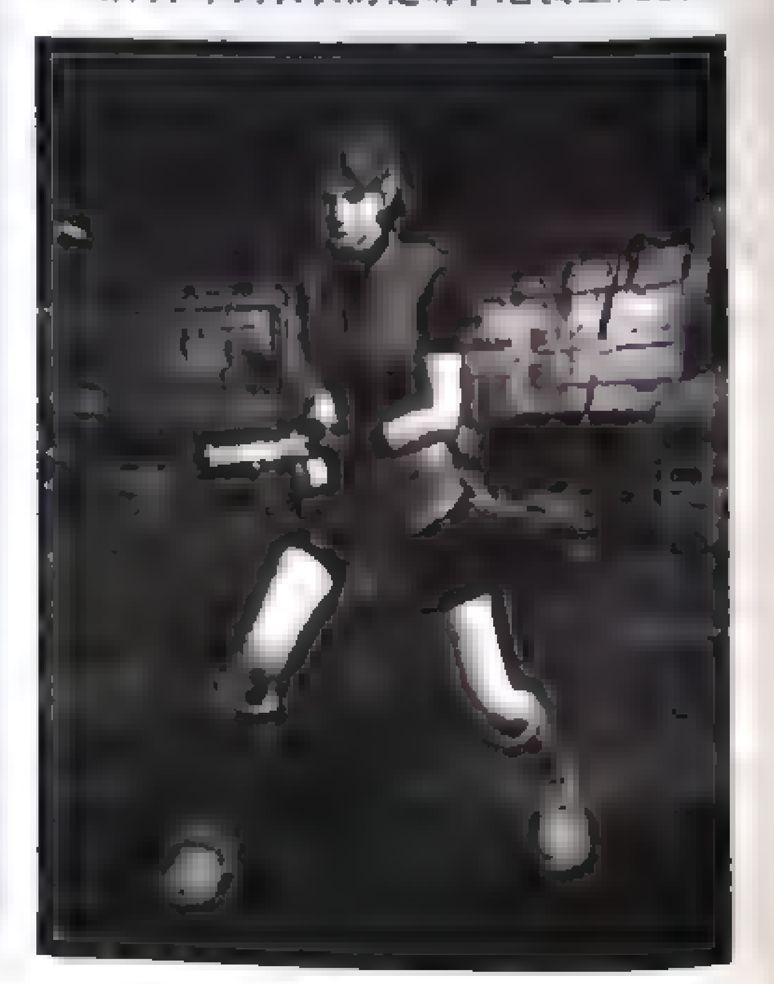
躲过路上的僵尸，跑至道路尽头后进入右手的铁门，在门后还有三个僵尸警察，绕过它们，右行至小屋，并在桌上找到一把钥匙，带着钥匙跑至另一端的小门前，使用钥匙进入。打字机旁还有些弹药和墨带。由另一边的门出来，小心四处游荡的僵尸们，来到铁梯旁上至警局二楼的平台。目睹直升机的坠毁，从小门进入警局，打死一群乌鸦



后，尸体上拾起些弹药。不要进左手蓝色的小门（但如体力不支，门后倒是有草药），而一直向前，出门遇到长舌兽后也不要硬拼，进左手的门内，先来到二楼的贮存点。贮存点里的桌上有些弹药、日记和墨带，椅子上有弹药。出门至大厅上方的环形走廊，放下走廊中部的救生梯下去，拿上打字机旁的榴弹枪和墨带。

回头上救生梯，跑回二楼的贮存点，出门后用榴弹枪对付长舌兽就轻松够了。右行至蓝色小门处，打开门来到户外，草药可视情拿上，下铁梯至一楼的办公区。在门后尸体上找到弹药后，清除办公室里的僵尸，墙角中的架子拾起红色旋纽。在里面的小房间中，保险箱“2236”的密码照样可用，打开后发现榴弹弹药和警局的地图，身后桌上还有些手枪子弹，桌后的草药也还在。出办公区，由户外的铁梯上去，重新进入警局二楼，出门右行经有乌鸦的走廊直至直升机残骸处，在铁丝网后的阀门上使用旋纽，使溢出水熄灭火焰、烟雾中找到弹药。进入警局前你会目睹大块头从天而降，而你一旦进门，屋顶会塌下切断你的退路，前行不久你就会第一次遇上大块头，因在已在一楼取到了榴弹枪，所以对付他并不困难(如果用手枪，恐怕克莱尔会凶多吉少了)，打倒他后别忘了在其身上搜搜弹药。顺通道来到二楼贮存点附近的机头处，刚才还在燃烧的火焰也已熄灭，克莱尔听到了机头堵住的门后传过的尖叫声，但此门暂还无法进入。过去入右手的门，油画中有个墨带，墙上的胸像旁可找到蓝色钥匙卡。解决屋顶落下的长舌兽，出门经二楼贮存点，来到环形走廊，不要急着从逃生梯下去，跑过图书馆的入口，打死一群僵尸后，在环形走廊的尽头处石板上取得独角兽奖章。来到一楼大厅，在电脑上使用蓝色钥匙卡，打开门锁。在厅中雕像前使用独角兽奖章，得到黑桃钥匙。

进入雕像旁的双页门，消灭里面的几个僵尸后，房间内的长凳上有张记录警局保险箱密码的文件（和原来的一样，没什么用），撬开屋角的抽屉找到药品。进入另一扇门，来到长长的走廊，地板上死去的



警察身上有些子弹，破碎窗子旁的开关如果里昂已经关上，则不会有僵尸出现。再向前走几步后，右手的门可用黑桃钥匙打开，在档案室里，将梯子推至角落后爬上，柜顶上可以找到打火机，文件中还有份报告可以看看。出门沿走廊前行，跑入下一扇门后，当心途中的僵尸，进入中间的红色双页门，内为会议室，黑板前的桌上有份行动报告可查看，在内侧房间中留意壁炉及其上方的油画，同里昂一样，用打火机点燃炉火后可以得到第一块红宝石，一边的杂物堆中还有些弹药。出门继续向前来到楼梯附近。如果受伤了，楼梯下的草药可以疗伤。草药一边的门内为贮存点（暗房），文件柜中有些弹药，暗房内还可以处理你以后找到的胶卷。将不用的物品存入箱子，只带上枪械，保证有四个空物品格。

上楼梯，在举着红宝石的雕像前，还是把旁边两座小雕像移至墙边的铁板上。使两个雕像面对面，移动中听到“咔啦”即是移到位了。拿上红宝石，进入尽头处的大门，来到走廊中部的STARS办公室遇见里昂。在挂有夹克的桌上可找到方块钥匙，门旁柜中有把弩箭。出门时会有一份传真发来，可看看了解一下你的处境。出STARS的办公室见到小女孩后，沿其逃跑的方向前行，进门先消灭里面的僵尸。继续前行，撬开门边上了锁的桌子，找到弹药并进入旁边的门来到图书馆。在图书馆里，上台阶后沿书架上的平台前行，直至栏杆破损处，地板将会塌陷，克莱尔落至下方。查看墙上的图表后打开红色开关。来到四个书架前，面对书架，从左至右将前两个书柜向右移一格，拾起出现的石板后，可选择拿上双页门旁的红色草药，再出门出来到一楼大厅上方的环形走廊。至走廊另一侧的二楼贮存室，拿上两块红宝石，出门左拐，在直升机头旁的房间内将两块红宝石放于胸像上，取出中间石像胸部的半块石板。

回二楼贮存点，再由逃生梯下至一楼的大厅中，查看地图在何处使用方块钥匙。走上大厅雕像前方的台阶后不要出门，左拐进入一侧的黄色门内，做好一场恶战的准备。经过电话后，在自动售货机旁有株草药，跑过长长走廊，利用方块钥匙进入审讯室内，在桌上有瓶药品，更重要的是架上的第三块石板。拿取物品后出门，在隔壁房间有只长舌兽，小心对付。审讯室旁边的房间中还可寻到些弹药，之后便按原路回到大厅。另一处可使用方块钥匙的地方在一楼的楼梯附近。一路小心出没的僵尸，在楼梯附近找到死胡同中灰色的铁门后，丢掉方块钥匙进入。撬开柜子找到塑性炸药，抽屉内找到胶卷和弓弩弹药。从亮有红灯的小门进入办公室，橱中有弹药，在放有庆祝用品的桌上是留给里昂的便条。在内侧的小办公室打倒变为僵尸的警察，桌上找到引爆器，将其与塑性炸药组合，一个炸弹就完成了。从办公室橱旁的小门回至大厅。



从逃生梯上至二楼，经贮存点，左行至被直升机头堵住的门前，使用炸弹打开一条通道。来到警长的桌前与其交谈后，从屋内另一扇门前行，尽头的房间内打开电灯开关找到了小女孩雪莉。在火炉旁的箱子内有子弹，看完桌上的日记，回至警长的办公室，此时他已离开，但在其办公桌上能找到红桃钥匙，椅子上还有其日记，另外桌后的画像可以移动，露出还缺三块石板的面板。看一下地图，红桃钥匙可打开的门在一楼有保险箱的办公区旁，出警长办公室，可从有乌鸦的走廊旁的蓝色门出去，下楼梯后即来到一楼的办公区。找到门后进入并丢掉红桃钥匙，门后的草药如需要可带上，沿通道直至下行的楼梯前。

沿楼梯下到警察局的地下室，在三岔路口处先左行，经过停尸房后，打开大门来到一条肮脏的小巷，解决两条狗，从尽头的下水道管口下去。通道中第一个门内为贮存点，进入后再出来会见到雪莉。在下面，你将暂时扮演会儿雪莉，她所要做的就是上升降梯，在废水处理厂中躲过僵尸的追赶，先跑至对面的房间，拿上里面的弹药，出来后，再向升降梯方向跑，过桥后左拐，进入另一房间，墙上的地图可带上。里面的谜题并不难解，同埃达一样，只要让雪莉从控制台旁下到池底，将三个箱子推成一排即可。上来打开控制台，排入的水会使箱子浮起行成一座桥，雪莉过去拿到对面的梅花钥匙。出门跑回升降梯，雪莉会自动将找到的东西交给克莱尔，你也可以恢复控制克莱尔了。这时收到里昂的呼叫，让克莱尔前往地下室的停车场。

从梯子爬上回至警察局的地下室，使

用梅花钥匙进入停尸房，当心两只怪兽，如果雪莉刚刚找到了弹药，那么对付它们应该没什么问题。在橱中找到一张红色通行卡，出门来到发电机房，屋内架上有地下室一带的地图，墙上控制面板上的开关用来激活武器库上的钥匙卡锁，开关的正确设置可以是上、下、下、上、上。来到武器库门口，在钥匙卡锁前使用红色通行卡后进入，里面两侧架上有些弹药，而中央橱中的两样特殊物品，则由游戏第一部分中里昂留下的是什么来决定。在地下室的走廊尽头，进入停车场后先打死两条警犬，再从推开卡车后的门进入。小心走道中的狗，牢房区可找到弩箭和胶卷。最重要的是到狗舍中打死狗后，找到藏在杂物堆中的曲柄。

原路回到楼梯旁，上至警局的一楼。就在通向地下室的楼梯旁，有个房间可用梅花钥匙打开，宿舍内有弹药和些文件。使用地图，查找在哪里使用绿色梅花钥匙，这扇门就在一楼审讯室的附近。来到新闻发布室（最好先找个箱子取出你的打火机），使用钥匙后丢弃。用打火机点燃火炉，再按屋内画上的提示，以中、右、左的顺序打开三个胸像上的开关，这时大块头会再次来袭，打倒他后，搜搜他身上的弹药，捡起画中落出的齿轮后出门。在通道中小心大块头破墙而出再度纠缠。从一楼大厅中的逃生梯上至二楼环形走廊，小心脚下长舌兽。进入图书馆中，从梯子上至三层。至阁楼后，在墙上圆孔中插入曲柄将楼梯放下，上楼梯并将齿轮放入机器中。在打开的面板后找到另外半块石板.出阁楼后不可大意，大块头又会来骚扰

出图书馆，回至二楼大厅上方的环形走廊，来到另一侧的贮存点中，确定你带上找到的四块石板，将两个半块的石板组合获得三块完整的石板。出门左行，进入你炸开的那道门，进入至警长的办公室，遇到雪莉后，在警长座位后画像下的石板上镶入三块石板，旁边出现的通道中发现警长遗失的信。乘电梯下去看看警长的下场，在屋内找到弹药，再从角落里的梯子爬下。这里将第一次遭遇老怪，将其打落平台后，来到另一端打开开关放下梯子。先不要急着爬上去，按原路返回到警长办公室带上雪莉。同雪莉爬上梯子来到下水道后，雪莉会掉下一个阴井……

沿下水道继续前进，上台阶发现两株蓝色草药后进门。在下面的贮存点中的桌上可找到弹药和传真，柜中有药品，撬开一边的铁门，顺梯子可来到下方的杂物间，打死僵尸后，在架子上找找，还会有些弹药。从梯子返回贮存点中，带上旋纽和打火机，还要至少两个空物品档。由墙角的升降梯下去后，见到受伤的里昂，不要



拐弯，直行至对面的升降梯上去，里面为原来里昂到过的贮存点，找到草药。从升降梯返回至走道，找到下水道的地图。出门后小心头顶上的蜘蛛。在墙上梯子附近的台阶上，尸体中能找到雄狮奖章和弹药。顺下水道前行，在铁门后还有些蜘蛛。注意前方的瀑布和控制面板，我们以后还要再来，现在可将雄狮奖章放入控制面板以空出地方。上台阶进入门后，遇到雪莉的母亲，若中毒则使用门后蓝色草药。用旋纽放下天桥，过桥后再次使用旋纽升起天桥，待会儿是要走上面那条路的。捡起草药和弹药后出门，走廊尽头的大鳄鱼不会再出现。来到鳄鱼出现的地方，进门过水塘，爬上附近平台上的梯子。穿过天桥走上斜坡，从死尸身上找到雄鹰奖章后并从控制台上发现文件。这里可原路返回，或来到斜坡对面排风扇下的开关前，使用旋纽让排风扇暂时停止，上梯子回至最初下水的地方。杀光水中的几个僵尸，再沿水道过铁门找到控制面板，在其上使用找到的两枚奖章停止瀑布，从露出的门中走出。

打开电车右边的电源开关，在电车靠站后，雪莉将出现。带雪莉乘电车至厂区。在电车旁，用打火机点燃信号枪，光线照亮处会发现一把武器箱的钥匙，拿起武器箱钥匙进门。走廊中要小心僵尸，第一路口处先左拐，死胡同中的尸体下有把电击枪。拿上后由另一出口进入至下一走廊。消灭游荡着的僵尸，右边死胡同中有些草药，从左边的梯子爬上进入贮存点。拿上弹药、墨带及柜中的药品，出门前需要有一个空物品栏。

出门左行，铁桶间有些弹药，机车头因为里昂先前使用过，所以已降至试验室区。乘升降台来到下方走廊并进入尽头的门，在控制台旁找到钥匙，另外看看屏幕，会发现大块头又追来了。回头打倒大块头，取得弹药并返回至雪莉所在的贮存点，在屋角的控制台上插入钥匙，启动开

关将机车头升起。与雪莉一同出门来到机车头旁，启动车旁的控制面板进入车厢。火车下行途中怪兽威廉会前来骚扰，对付它时同里昂一样。先跑开，与威廉保持一段距离，转身打几枪后再跑开，怪兽有时会跳到车顶，可千万不要原地站着不动。威廉被打跑后回到火车车箱中，机车头将因为过载而停下。出门后爬上车头前方红灯下的平台，从通风管道进入走道。走道一头是电梯，但因为没有启动所以暂不能使用，进入另一端的门内，在车间二层的平台上，贮物箱旁有草药，注意将一边的木箱也推上升降梯。启动升降梯来到下层，将木箱推入那条窄窄的通道中，放至两个垒起木箱旁，这样以后才能利用木箱爬上电力室，不过现在还不需要上去，电力室的大门需要电力室钥匙（P ROOM KEY）才能打开。在另一侧的打字机附近有弹药，死去的工作人员身边还有份报告。乘升降梯下行，走道上消灭两只长舌兽后，打开尽头墙上开关启动电梯。出车间，至通道另一端的电梯进入，打开门旁开关下至B4试验室区。

消灭僵尸，进入附近门边的贮存点搜集物品，不必再进入机车头，雪莉已不在那儿了。出门从标有"主要通道"（MAIN SHAFT）的走廊来到三岔路口后进入东边（EAST AREA）的蓝色通道，找到冷库大门，拿起架上的保险丝盒子放置于身后的机械上可得到主保险丝，附近的桶上还有罐药品可取得。出门回到三岔路口。把主保险丝装入地板中央的机械启动电源，进入西侧（WEST AREA）的红色通道。向右进入尽头的门后，小心僵尸。注意椅子上的文件和旁边红色试验室钥匙卡，橱中有些弹药。至于屋角通风管道中伸出的触手，如里昂已解决它了就不会再有，进入原触手所在通风管道。下个房间中小心地上的两个怪兽，干掉它们后可在橱中找到弹药，桌上还有墨带。出门来到拐角铁门处的开关前，打开开关后当心其后两棵有



毒植物，消灭它们并顺通道来到屋外一株巨大植物旁。消灭屋外的植物，一边有些草药可以使用，之后经梯子下至底部的B5试验室地区。

路上小心天花板上落下及走廊中怪兽，经需MO光盘打开的电脑后，向前直至布满监视器的控制室中。监视器下找到B5试验室的地图，在另一出口处前是个贮存点。经通道来到金属门前进入试验室。在外间用武器箱钥匙打开有灯光的柜子取得弹药。经自动门进入布满僵尸的大试验室。在桌上闪光处有车间电力室的钥匙，拿上后离开。进入试验室对面布满虫卵的通道，里面的大蛾子几枪就能解决。消除屋角电脑上的小虫后，使用并输入用户名为"GUEST"，待确认指纹后，原路返回，在布满监视器中的房间又一次遇到了雪莉的妈妈，并得知G型病毒就藏在雪莉的项链中。之后由屋外的梯子上至B4试验室区。

经三岔路口，再次来到东面的蓝色通道，打开铁门前的开关，在里面控制面板上注册你的指纹，如里昂已注册过指纹，现在这扇门就能打开了，打死三只长舌兽后，里面尸体上有些补充弹药。出门再进入开关旁的门内，小心屋内植物。打开电灯开关后四处找找弹药。后回至三岔路口，由白色通道直至电梯旁，进入电梯打开开关下行至车间区，从刚刚堆起的箱子爬上到电力室，使用钥匙进入。见到雪莉并诱使追近的大块头落入熔炉，但雪莉却又钻入管道不知去向。出车间回电梯，一直回到B4试验室中的三岔路口，雪莉正在垂死的母亲身旁哭泣。捡起地上的主控钥匙（MASTER KEY），带上雪莉回到电梯里，并在后方的控制台上使用主控钥匙启动紧急通道。

乘电梯下到站台后，一边的门被锁上，铁轨上的大门也不能打开，要打开大门的开关得先找到电源。进入火车，在后面的车厢中有个贮存点，打字机旁的地上有站台钥匙，出车厢，用钥匙打开站台上的门后，这时将开始倒记时。过天桥后，打开控制台开关，移开的栅栏后取出两个插头。转身跑入天桥下的门内，将插头装入电源控制台旁的孔内。这时老怪威廉将现身做最后一搏，这是一场硬仗，老怪一改它平时的作风，移动变得极为迅速，所以你的移动一定也要快，与其拉开距离。给老怪四、五次重击后，一个不知从那儿冒出来的神秘女郎将抛下只火箭筒。乖乖，抓起火箭筒，转身，瞄准，扣动扳机……老怪是报销了，可是游戏还没有完呢！拖着伤痕累累的身体原路返回至火车旁，还有几个僵尸跑来找死，在进车厢前，千万可别忘了打开车头旁墙上铁轨大门的开关。车厢里进入驾驶室启动火车，逃离这个地方。途中，你会发觉火车上又多了位极不受欢迎的巨型软体变异乘客。来到后车厢中，老怪因为移动缓慢，对付它不用担心，拿出你威力最大的武器对其头部一阵狂轰即可。

最终，我们终于可以喘口气了。来欣赏那惊险的结局吧！

结束语

其实，这个游戏现在并不能算真正结束了。你不妨用克莱尔－里昂的顺序再玩一遍游戏，你会发现些过去游戏中并没有出现的一些情节，这样对整个游戏所讲述的故事你才会有更明确的理解。但由于其过程有90%是相同的，这里我就不再写出，省得老编怀疑我有骗稿费的企图。在打完里昂－克莱尔篇后，游戏大概的玩法大家都已清楚，不妨试试自己来发现和解决问题吧。

编辑/游骑兵

警察故事：

霹雳小组Ⅱ

■文/钱烁

作为一名特警队员将接受严格的任务考验。为了能将在任务中抓获的犯罪分子绳之以法，你必须在犯罪现场收集到各种有力的证据。以下就是你将收集物证的详细列表：

任务3：毒品；

任务5：银行存款和银行帐本；

任务7：枪支和毒品；

任务8：可疑的爆炸物；

任务9：毒品和枪支；

任务10：爆炸物；

任务12：银行存款；

任务14：用来谋杀市长的狙击步枪和作为证人的市长。

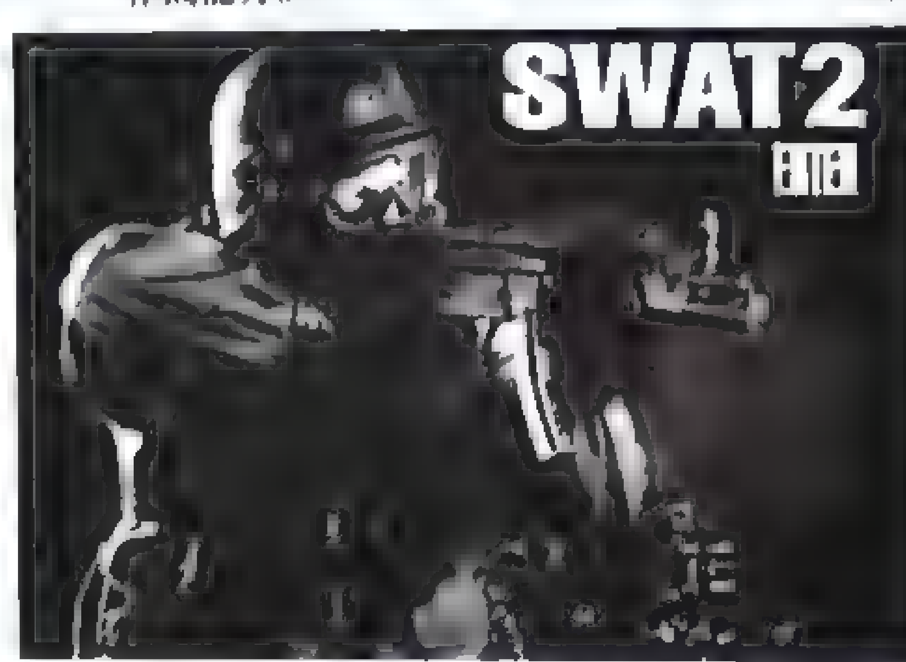
任务1：Shooting House Training

任务目标：这是在特警队的射击场上进行的第一个训练任务。在这个任务中你将学会如何来营救人质，逮捕犯罪分子，使用各种装备，并进行各种战术的演练。所有的人质和犯罪分子都是由警官们扮的，注意在行动中不要伤到他们。

作战要点：在你们的面前有一扇玻璃门，门旁的拐角处就躲着那个犯罪分子，人质就在他的身旁。当你们以迅雷不及掩耳之势出现在他的面前，这家伙就会举手投降，任务就算胜利完成。

任务2：Warehouse Training

任务目标：这是特警队所面临的第二个训练任务。该任务的训练地点是一空旷的仓库，所有的人质和恐怖分子都由市民装扮。因而在行动中你不得使用闪光炸弹和催泪瓦斯。飞虎队手中的枪装的全都是不会伤人的空包弹，在必要的时候可以开火。本任务就是要训练你在复杂情况下的作战能力。



作战要点：人质被关在仓库旁的小房间内，只有一两个恐怖分子在看守。其余的恐怖分子全都在仓库。先解决小房间的恐怖分子，救出人质，并把他们安全地带到警车旁，然后再解决那些在仓库里的恐怖分子。

任务3：Father/Daughter Day

任务目标：这是你们飞虎队所接受的第一个真正的任务。一个精神错乱的男子在用枪击伤了他的妻子后，劫持了他们只有六岁大的女儿作为人质。女子逃脱后，立刻报警。这一地区已清理完毕，你们可以进入。男子和他的女儿就藏在房子或院落中的角落处。

作战要点：带领队员迅速保卫房子，并用CNT向男子喊话。同时在房子的出口处视线良好的地方安排狙击手。注意在行动中不要让那神经病看见你的队员，他一看见任何人就会发疯似的乱开枪。建议将你的小伙子们分成两组，第一组从前门进入，第二组从后门进入。当男子发现从前门进入的第一组后，会朝他们开火。此时，从后门进去的队员趁男子的注意力全在前门的时候，立刻将其击伤或击毙。在行动中，小女孩不能受伤或死亡。任务结束后，注意现场的证据收集。本任务中所收集的证据与最后一个任务有较密切的联系。

任务4：Convenience Store

任务目标：有两名武装歹徒正在洗劫几家便利店，便利店店主是一个老太太，现正被劫持为人质。抓获那两个犯罪分子，救出人质，注意，据可靠情报，不排除那个老太太勾结歹徒抢劫自己的店铺以获得赔偿的嫌疑。

作战要点：赶到现场后，立刻封锁现场。此时天空出现的直升机是用来监视歹徒的一举一动的，同时命令狙击手立刻控制便利店前后门的出口。一切布置妥当之后，用CNT喊话系统向歹徒喊话。如果歹徒在你们的精神攻势下出门投降是最好不过的了。万一歹徒开枪击毁了CNT，准备负隅顽抗时，你就得做好强攻的准备。



闪光炸弹能逼迫歹徒带着人质逃出便利店，在包围歹徒的同时，千万要注意那个有嫌疑的老太太的举动，因为她有可能拔出枪来反抗的。在逮捕了他们三个人后，任务就成功完成了。

任务5：Bank Robbery

三个持枪匪徒抢劫了一家银行，并劫持了一批无辜的市民和银行职员作为人质。要成功完成任务你必须做到三点：抓获匪徒，救出人质和搜集到有关物证。

作战要点：在行动开始之前，一定要先封锁现场，使犯罪分子无处可逃。同时强烈建议各位建立CNT喊话系统。通过喊话，能分散犯罪分子的注意力，同时让你的人从银行的后门以“静态方式”悄悄地进入银行大楼。如果门被锁上了，用随身携带的撬锁工具撬开门；如果银行后门被堵死了，那就用撞锤撞开门。这时匪徒会向你提出要一辆离开银行的车，如果他们的要求得不到满足，他们就开始枪杀人质。从后门进入的飞虎队员在行动时要注意银行里有一扇门装有警报装置，小心地关闭警报。与此同时，你按照匪徒要求，开来一辆车。利用车的掩护，让其它队员迅速接近银行大厅。一个歹徒看见车后，会从银行大厅里走出来，你必须毫不犹豫的干掉他。从后门进入的队员迅速找到人质，注意人质和歹徒有时会躲在拐角处。在解决了两个歹徒后，你会发现还有一个歹徒躲在银行的地下金库中，并劫持了一个人质。不要直接冲进去，歹徒一看见你，就会杀害人质。往地下室扔一个闪光炸弹，之后再冲进去，轻而易举的抓住那家伙。救出所有人质后，注意搜集证据。

任务6：Runway Shooter

任务目标：一个形迹可疑的男子手持狙击步枪进入了机场酒店，并闯入了一间房间。房间内有一个女服务员被劫持作为人质。救出人质，不要让那枪手伤害任何人，至于嫌犯死的活的都无所谓。

作战要点：在封锁了现场后，立刻在制高点上布置好你的狙击手们。建立起通讯系统，可以向歹徒喊话。本行动中的关键是要找到歹徒藏身的房间。如果你运气好的话，你的狙击手会向你报告发现有瞄准镜的反光，根据反光位置，你就可以找到那嫌犯，命令由直升机从楼顶放下飞虎队员，从上往下攻。否则的话，你只能在大楼中一间一间房间的搜寻。注意好好利用一位曾在K-9接受特殊训练的警官，他能帮助你搜寻到嫌疑犯。找到那男子后，根据他的举动采取行动。注意，那女服务员是他的同伙，把她也逮捕起来。

任务7：High Risk Warrant

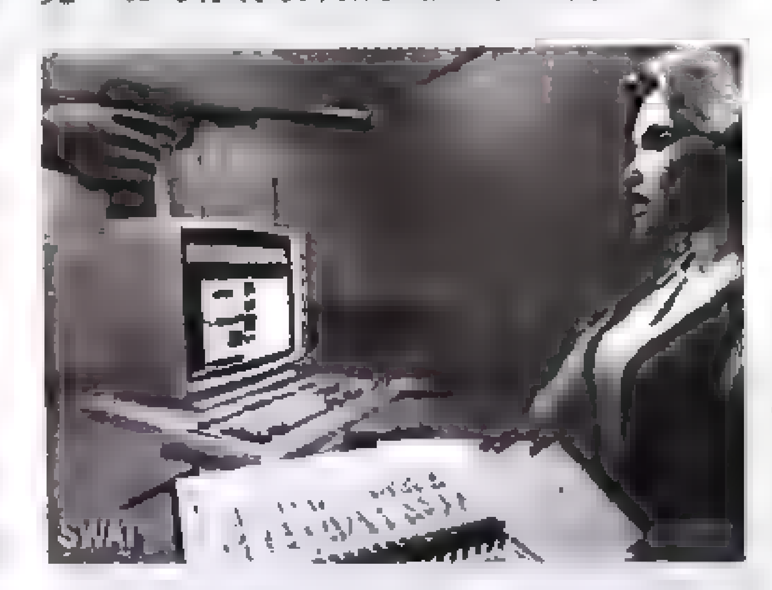
任务目标：调查银行抢劫案的探员们发现，银行的安全摄像机拍下了劫匪们乘坐的汽车的驾驶执照的号码。通过电脑的分析，这帮劫匪们来自Topanga Canyon。很快，警方就找到了他们的住处，包围他们。你们的任务是逮捕所有的劫匪，并救出他们手中的人质。注意在行动中尽量避免人质不必要的伤亡。

作战要点：在歹徒藏身的房子四周布下封锁线，并向他们喊话。之后会有一个小孩从房子内走出来，把他安全地带回，并询问这个被释放人质有关歹徒的一些情况。之后，命令飞虎队员进入房子，歹徒一见飞虎队攻进来，就立刻向屋子后的灌木丛跑去，但他们无法逾越你的封锁线。在与歹徒交火时，注意不要击中储油罐，会引起爆炸的。救出所有的人质。行动结束后，注意对现场物证的搜集。

任务8：Explosive Situation

任务目标：在一采石场，一群形迹可疑的人正在摆弄着危险的爆炸物。突然，一个不谙此道的家伙不小心引爆了一个爆炸物，并把自己也炸死了。你接到报警后，来到现场。注意逮捕所有的可疑分子，救出人质和旁观者，并收集所有的物证。

作战要点：命令你手下的狙击手们击毙一切对你行动构成威胁的犯罪分子。在



行动中首先要找到犯罪分子中的爆破专家，因为他手上有爆炸的遥控装置。逮捕他之后，然后再由炸弹专家拆穿爆炸装置，逮捕其余的犯罪分子。来自K-9的专家们将是你这次行动的好帮手。

任务9：Trailer Park OD

任务目标：一个吸毒者在为自己注射毒品时，割破了自己的手腕。他于是拨打911请求救护，当救护人员赶到时，突然有人在暗中向救护人员开枪。你的任务就是营救那个受伤的吸毒者，并抓住那个开枪行凶的人。

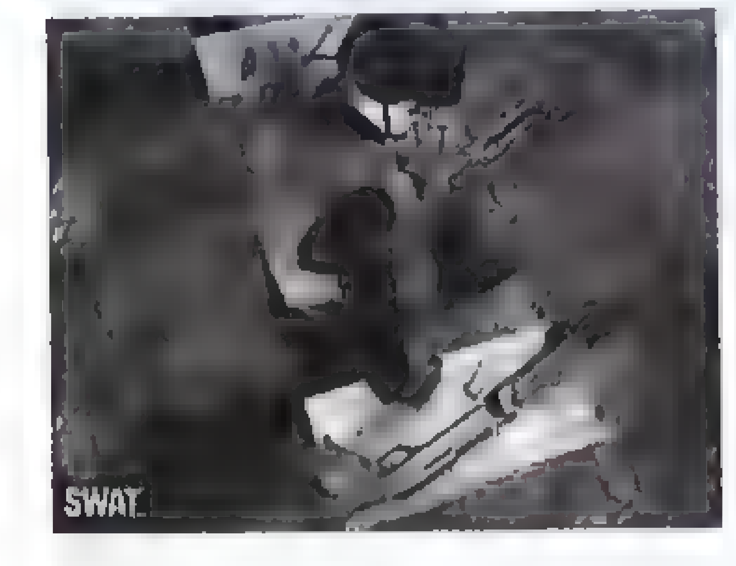
作战要点：让A组队员在外面喊话，同时在房子四周布置好狙击手。等一会

儿，一些妇女和孩子从房间里走了出来显然她们都不知道发生了什么事。但其中有一个妇女手中持有一把枪，你得留神她的举动。搜索房子，你会找到哪个受伤的吸毒者，救下他之后，千万记得不要让你的队员和他马上离开房子，因为外面会有狙击你的枪手。在吸毒者附近仔细搜寻后，把他带到房间的角落里。在房间四周悄悄的埋伏下飞虎队员。同时，你可以召唤救护直升机来到现场。过了一会儿，会有枪手潜入房间看个究竟，埋伏在四周的飞虎队员们将他们一举抓获。在行动中，不要使围观者受伤。不要忘记逮捕那个持枪的女子，并收集现场的物证。

任务 10:Riot in the Valley

任务目标：一群犯罪分子正引起一场骚乱，他们还安放了不少炸弹意图引起更大的混乱。平息这场骚乱，逮捕肇事者。

作战要点：在这个任务中你需要四个小队。第一小队向骚乱的人群喊话，试图使他们停止闹事。同时，在有利的位置布



置好狙击手，严密监视人群中的犯罪分子。注意建立严密的封锁线，直到 K－9 的反暴乱专家抵达现场。在反暴乱专家平息骚乱的同时，注意找到安置在各处的炸弹。在逮捕犯罪分子的行动中注意任何手中有枪的人。所起获的炸弹将作为有力的物证。对于任何敢于反抗的人，一律给他们最严厉的惩罚。

任务 11:Suburbia

任务目标：在平息骚乱后，有报警说附近藏有一些制造骚乱的人。逮捕他们并救出被他们劫持的人质。注意保护好市民的生命财产不受到任何损失

作战要点：在现场四周布置好严密的封锁线后，向现场喊话。之后，这一地区的居民们会离开现场，而歹徒则躲在废气的房子和仓库中，而躲在民居中的歹徒则劫持了居民作为人质。进入房子是采用“动态进人”方式，打歹徒一个措手不及

任务 12:Domestic Situation

任务目标：有人报警说，一户人家在争吵，之后房间内就传出了枪声。逮捕嫌疑犯并救出人质。

作战要点：飞虎队在进入房子时要采用“静态进入”方式，不要引起门口那条狗的注意。房门有警报装置，不要触发警报救出房间中的小孩，逮捕所有的人。因为很难判断倒底谁是枪击疑犯。如果这时有人向你举起了枪，立刻对他采取行动。之后，要注意对现场物证的搜集。

任务 13:Law Firm

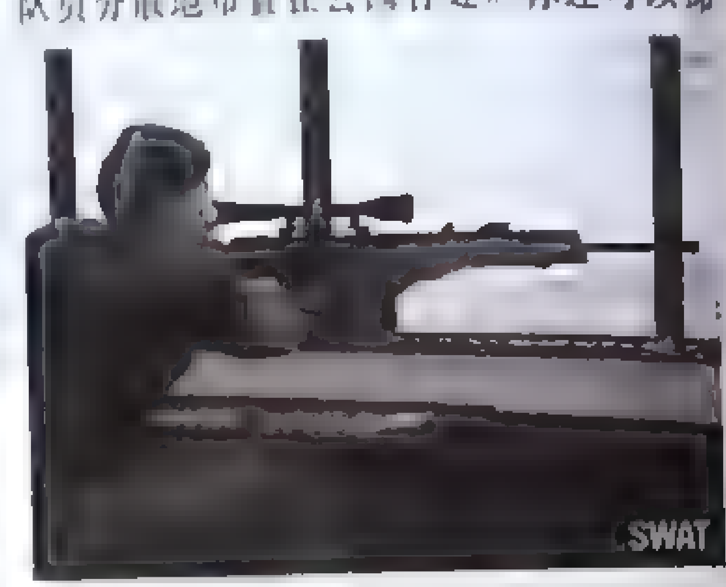
任务目标：一个男子来到了一家律师事务所，要求见一位律师。在接待小姐拒绝了他的要求后，这个男子就拔出一把枪来威胁她说一定要见那位律师。救出人质，并逮捕犯罪嫌疑人。

作战要点：由于你们只知道律师事务所在哪一层楼，但不知道男子具体藏在这层楼面的哪一间房间，飞虎队员就只能一间一间的搜寻。注意采用“静态进人”方式。房间的门上装有报警装置，小心谨慎地关闭警报系统。找到男子后，他会向你们开枪，如有可能，尽量抓活的。小心那个律师是持枪男子的同伙，不要让其溜走。

任务 14:Assassination in the park

任务目标：在一个风和日丽的星期六下午，市长来到 Griffith 公园发表演说。有情报表明，有人想要谋杀市长。你最重要的使命，就是保护市长的生命安全

作战要点：本任务中你需要的人手特别多，共有五个小队听候你的调遣。注意不要惊动市民们，以防引起混乱。利用 K－9 专家的特长，搜寻那些嫌疑犯们。把你的队员分散地布置在公园各处。你还可以命



令直升机在上空监视地面情况，特别是那些躲在暗处的枪手们。注意有一个或两个男子会跑到市长面前，向市长射击。在附近布置好你的狙击手，消灭所有的刺客。对你们的队员来说，这恐怕是相当难熬的一个下午。坚守到所有恐怖分子落网后，任务就成功完成了。

任务 15:Metro Station

任务目标：是你想也想不到的……

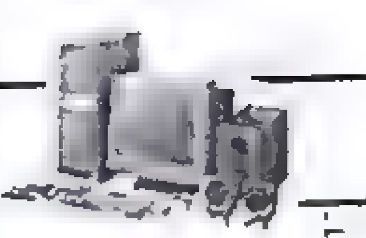
作战要点：当你带领你的飞虎队来到现场后，你发现居然是市长本人手中挥舞着武器。他会向你们开火，你们不能把他击毙，只能击伤他或活捉他。否则就任务失败。

说句实话，在最初玩 SWAT2 的时候，我认为 SWAT2 是我所见过的最差劲的游戏。的确，SWAT2 缺乏吸引人的精美的画面。但随着游戏越深入，我就觉得越有味道，特别是这个游戏高度的真实性。喜爱即时策略的游戏迷们可千万不要错过这款极富可玩性的 SWAT2。

“紧急情况，机场出现劫持人质的歹徒，请飞虎队立刻赶到！”

对不起，又有新的任务了，下次再聊。

编辑/游骑兵



攻略指南下篇



■文/流云

RESIDUE PROCESSING

从管道出来掉在一个水池中，上岸沿路来到一座建筑物前。打开一个开关后从梯子爬上去，从平台降下去钻管子，出来看到一个警卫正在同小爬虫周旋，等他清理完后再下去。警卫这时会往门里跑，别管他，先捡起地上的一个手枪弹匣再去门里，看到刚才那个警卫已经被触须怪吃掉了，捡起他留下的手枪回到最初看见他的地方。从梯子爬上中间那个大桶，看到一些绿色的液体(有辐射，如果沾在身上还有一段持续伤害时间)。迅速利用浮在上面的东西跳到对面的管道，出来后看到很多大桶，注意观察那些上下运动的盖子的规律，跳到对面，出来时左右两边有两根管子，先走左边再跳到右边，往前又是一个装满绿色液体的大池子，旁边有个梯子，下去能补充体力和防护服的能量。利用液体中两个转动的东西跳到对面管道中（也可以用慢走沿着边缘走过去)，出来先把箱子打碎捡些弹药再上传送带，掉进水中后顺水流通过一道门上岸，从旁边绕过去再跳人水中。从两个小口上来后水很浅，上面有喷火的管道，从水下穿过那个转轮（从齿间的空隙)，出水面时看见三个传送带。上岸捡到左轮手枪，进房间干掉吐粘液的怪物，收集完装备后出来找到一个控制台，上面有三个开关，把中间那个推上去，现在中间那条传送带改变方向了。回到房间里，按下那个按钮，传送带上的机器会停下(有时间限制的)，上到传送带，让它带着你走。前面会遇上一些机关，观察一下它们的规律，通过机关后跳到下面一条传送带上，往前再跳到下面的传送带，再往前一点继续往下跳吧，过了有火的那一段后，再往下跳，这里会看见最下面一层有两条方向相反的传送带，上你过来时的第一条，墙里有个激光雷，打爆它钻进去，前面还有一个激光雷。出来时是两条方向相同的传送带，上面有些轮子，等传送带载你快到轮子时跳到左边，再跳回右边进去，从下面有活动锯齿的口跳下去。传送带的尽头是个大池子，跳到桥上，上梯子进人那扇亮着红灯的门。



QUESTIONABLE ETHICS

从梯子上去，打开通风口后扔个炸弹上去，可以端掉一窝发震动波的异形。上去后如果那个瓮瓦还在放电，对着它开枪就行了。前面房间里关着一个新品种的异形，控制台上那个按钮被封住了，对着它开枪门就会打开，但异形也被放出来了，如果不想和它纠缠就往前跑吧。到前面一个房间，进控制室按下按钮试试看，原来这里装的是个威力很大的武器，可以将后面一个士兵诱到这里处理掉(节约点弹药)。向前走来到一个大厅，干掉几个士兵上到二楼，来到一个房间，也有那种武器，先按下两个栅栏中间的按钮，打开门放出里面的小异形，再进控制室启动武器。处理完异形后就可以进去收拾东西啦，里面有个海星一样的东西，这个东西是个外星生物，会自己找目标攻击（包括你）然后自爆。从另一道门出去干掉两个士兵，右转到有激光雷的房间，去控制室从窗口打爆激光雷，会出现两个大异形和几个士兵，让他们自己先去混战吧。出来收拾残局后进入激光雷炸开的那扇门，到两边关有小异形的地方，杀掉这些小爬虫后左转上去，看到一个吐粘液的东西向几个士兵追去，等等吧，让它帮你开

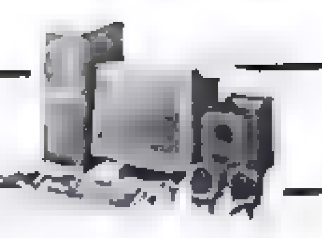
路。进前面右边第一个房间打开激光,前面一个 PRIMARY LASET 房间里有个开关按了没用,先别管它,再到最里面那个房间打开激光,两边岔路各有一个房间里有激光的开关(其中一个房间里有粒子炮),总共是四个开关,全打开后回到 PRIMARY LASET 房间,这时按下开关会发出一道红色的激光,被墙上落下的一块铁板挡住,将那个箱子推过去顶住铁板激光会将墙打出一个洞。跳下去进门先到前面关掉转动的机器,再同科学家对话带上他出门左转回到大厅,他会帮你打开大厅的那扇门,出门又可以看见天空啦。杀掉一个士兵,用榴弹干掉屋顶的自动机枪,跑进那个山洞。



SURFACE TENSION

进去干掉几个士兵,前面比较麻烦,一架直升机、一门炮和一个士兵,要冲过去不大可能,从最弱的开始吧。杀了士兵,换到弓弩,切换至狙击模式,瞄准一点,将箭从炮口射进去,两下就可以搞定它。现在剩下最扎手的直升机啦,如果弹药很充足可以打它的螺旋桨下面一点的地方(要有耐心哦),如果不想打可以趁它背向你时跑到那门炮的掩体后面,等它第二次转向时从掩体旁跳下水,在这个位置水中那条大鱼咬不到你,杀掉它后爬上水中那座塔,按下按钮再跳进水中,那个红灯下有个开关扳动它,从旁边钻进去,出来后顺水流上岸钻过一段管道,从梯子爬上墙又会碰到一架直升机,上到顶后看见一座修在悬崖上的建筑,仔细看看,左面石壁有两个缝隙。第一个进去有些弹药,也有一个你见过的 BOSS 级的怪物。从第二个缝隙进去杀掉士兵,扳动里面一个开关后从路标所指的地方钻进去,这里是雷区,从边缘绕到角上一个用铁丝网围起来的管道处跳进去。

出来后……景色很漂亮!只是路太窄,远处那个自动机枪很讨厌,用狙击模式拔掉它。从前面一个大管子上滑下去,再往前一点是士兵的据点,里面有火箭筒,出来有架直升机,试试你的新武器吧。上到顶后转身看看,真高啊……在管道里碰上第一个岔口右转,趟过水再钻进去,遇到岔口再右转,出来时是在坦克后面,利用坦克做掩护干掉那些士兵,然后再用火箭筒打掉坦克(打炮塔和车身相连的地方)。收拾起弹药打开门,前面是一辆装甲车,敲掉它后从墙上那个洞下去有一些弹药,回来打开门出去,异形居然也有空降兵?!干掉后走右边拔掉顶上的火力点,遇到一个垂死的警卫,趟过前面的雷区(靠左边墙壁走),炸掉左边的变电箱,铁丝网和铁塔就没电了,从倒下的铁塔走到屋顶,沿左边的边缘跳上通风管,看到屋顶一个破洞跳下去,打开门有几个激光雷,别碰它,这些激光雷和里面的飞弹是连成一片的,如果打爆必死无疑。从木箱上跳过第二个激光雷,来到有飞弹的大房间,从右边蹲下到开关处,看到墙壁凹进去的地方有个升降机,打碎上面的木箱再进前面的控制室,把平台升上来再跳到中间激光雷围着的按钮处,下去会捡到一支怪物的武器,发射的象是黄蜂样的东西,会自动转弯攻击,子弹可以自己生成,只是威力一般。从通道出来后有辆装甲车,可以不打他,到最前面右边装甲车旁进去,有扇打开的门,上到二楼从窗口出去,到你进来的门处通过柜子跳到断梯上爬到楼顶,左边已被炸塌,看见在二层的地方有个门,跳进去,出来是个停机坪,干掉两个大异形后到里面去,用那门炮炸开停机坪上的大门,那架双引擎直升机会不断地放士兵下来,用炮干掉他们后趁飞机往返的间隔跑进大门,前面会不断传送闪电怪过来,边打边跑,跑到地下那个坑,它会将你弹到二楼。听到有枪声,过去看看,原来是异形在和士兵对战,扔几个外星小虫下去助助兴吧。下去从通风管进去,里面有些小虫很烦人,往前走一段从通风管掉进一个汽车修理间,推开那扇门退后,一阵爆炸把门堵住了,但墙上也炸了个洞,通过修汽车的升降机跳出去,再用炮炸开门,前面又是一场士兵和异形的混战,别理他们,跳过断桥,前面一个异形很威猛地用一个士兵砸开墙壁。用狙击模式搞掉对面楼顶那个士兵,下去收拾残局后弹到对面的楼顶,打开通风口跳下去,钻进下面的管道后往前走,会有个士兵扔个手雷进来再把门关上(够狠)。先退回去,等爆炸的火光过了再出去收拾他。到前面打开铁桥对面的一个开关,钻进去,出来后先下去把士兵干掉,再上楼会看到一个警卫,带着他到楼下帮你打开门,再让他跟着你,来到有路障的大门处(得把敌人全



部清除掉他才会跟你走),从他打开的那扇门出去,看见一个蓝色的大怪物用汽车把两个士兵给挤扁了,出去右转跑到大门前,从地上那个坑弹过去,上到塔顶,这个装置是呼叫空中打击的,将座标调至"图 A"位置,就可以等着大怪物过来啦,看见它一露头就打,等它在门前停留时再打一通,干掉后再将座标调至左上角,炸开左角的那扇门和围墙,再轰右角那座铁塔旁的变电箱,铁塔会倒下(如图 B),现在可以走过去了,过去后空袭也开始了,动作快点啦。





"FORGET ABOUT FREEMAN"

从侧门进去后下栏杆,走中间大路再跳上左边的岩石钻进去,一直到前面一个岔路口,左边有不少弹药,不过要得到它们你也要付出不少弹药,那个挡在路中间的圆球最好别碰,从它正面蹲下过去就行了,右边才是出路,从梯子下去后把木箱推下水垫脚,跳过铁网,上岸绕过去,前面深水中有条大鱼,不用跟它纠缠,走左边浅水从大齿轮的空隙中穿过去,到前面再从齿轮中穿出去,上岸打掉一架机枪和一个士兵,拿了火箭筒和弹药,从梯子上去后又是坦克加步兵的组合,干掉他们进门上电梯,出来别踩到地上的绿色液体,上楼梯看到士兵和异形对战,收拾完后用坦克的炮轰开前面的大门,干掉左边敌人的炮塔进前面那扇门。



LAMBDA CORE

从升降平台下去,上里面的梯子,走进一个大房间后又会碰上隐形杀手,这里没有一定的方法,多活动活动吧。打碎封住门的一堆木箱上二楼,找到电梯下去,干掉几个异形,出门从前面的梯子上到一个小房间,科学家会帮你打开门,上去右边门里有一支新武器,拿了后如果按那两个按钮就可以试试枪,坐另一座大电梯下去,出电梯门先从右边绕过去,会看见墙上写着"COOLANT SYSTEM 01"和"COOLANT SYSTEM 02"的两条路,这两条路结构都差不多,顺路进去都是一个大房间,中间是水池,上到第二层进去到最里面把开关打开,两个开关都打开后,回到送你下来的电梯处,走电梯旁的那条路,先去 MAINTEMANCE STATION 那边补给,再到 AUX. TANK REACTOR ACCESS 房中跳进水池,游到一座机器前,扳动墙上的两个开关然后浮出水面爬上梯子,注意机器放出的电弧。上到顶出门后看见墙上写着"LAMBDA REACTOR CORE LEVEL D",来到电梯处发现电梯坏掉了,但墙上有梯子,爬上去看见对面有个门,跳进去是 LEVEL B,右边的房中有些弹药,左边一间房中有个警卫,再往右边路上有个开着门的房间,里面有两个发光的圆球,这是个传送点,可以先试试看。出来后走到最里面从梯子下去是 LEVEL C 的一个封闭的观察间,里面可以补充体力。梯子旁的那个房间一进去就看见两个传送点,中间是一个高塔,有些平台绕着它转。仔细观察一下,发现塔有三层,中间都有传送点,而且还编有号,第一层是 1、2、3,第二层是 4、5、6,第三层当然就是 7、8、9。要想上到第一层中间的传送点,看来得利用那些转动的平台,现在知道上面那些平台是做什么的了吧?这个地方很麻烦,就只说说主要的线路吧(其他的传送点里有些弹药,有耐心的朋友自己去看看吧,9 号传送点是坏的,别钻进去啦)。在第一层通过 2 号传送点上到第二层,再用第二层的 4 号传送点上到第三层,再用 7 号传送点来到一个房间,利用那些运动的机器打开周围墙上的 01、02 两处开关,中间塔上会露出一个传送点,通过它你又被传送回那个高塔的房间(别去碰你旁边的那个传送点,它会把你送回你的起始位置),从背后那扇门出去,爬上梯子,你现在就到了 LEVEL A 啦,门里的科学家看见是你会打开门,进去转转,嘿,这里就象个军火库,你的同事先打开一个小门里面有个背包,拿起后他会打开那扇大门,进去是个很大的时空机器,你就要离开地球了,同上面的朋友打个招呼吧。等他开动机器后会有些大头的飞行怪物出现,躲着它们就行了,等中间机器露出传送点就走进去吧(如果不及时进去会发生爆炸,上帝也救不了你),它会送你到一个新奇的世界,那里也是一个充满噩梦的世界!



现在开始游戏的难度将大大提高,尽量使用能自己生成子弹的"怪物之手",好好利用它的追踪攻击,在异度空间中,除了人类的医药包以外其它补充体力的地方都可以无限补给。

XEN

仔细看看异度空间的景色吧，空中飘着几个平台，最下面是个大的浮岛，用远跳跳过前面的两个平台，再观察那些移动平台的规律，利用它们下到最下面的浮岛上，这个浮岛象个夹心饼干，中间一层是异形的家，可以利用移动的平台进去，也可以走到它伸出去的分枝再跳上夹层。象灯一个的那个紫色东西会攻击你，干掉那些胖异形（注意节约弹药），找到一个水池（可以无限补充生命的地方），从旁边的小洞钻进去，打掉上面封住洞口的网，再跳进去，看见右边有个笼子里关着三片金色的叶片，打碎笼子把它们放出来，再找到三个象灯座一样的东西，打开它们，这三片叶子会掉进去打开一个传送点，走进去吧。

GONARCH'S LAIR

快速干掉两个小爬虫，别靠近长着尖刺的东西，现在那个非常禁揍的BOSS也该出来了，打它肚皮下吊着的圆球，一会它会逃跑，追进去后出巷道左边地上有个洞（别走进中间的网格），跳下去，再跳到左边那个洞，里面有个补充体力的水池，再从另一个洞里的圆坑弹上来，打到它撞碎封路的网再次逃跑时，追下去会掉进下面坑中，隔着网扇它，一会儿它就会掉下来，最后再补它几枪就OK了，等它爆炸后地上会被炸出一个坑，坑底有个传送点，先跳到中间那个水池补充体力，再跳进传送点。

INTERLOPER

这幅地图中只要跳上空中一个石台，走进传送点就可以了，可以利用地上那些圆坑将你弹上去，再利用空中的平台跳上传送点，有兴趣转转的朋友从石台下来后可以找到一个山洞，里面是一大池补充体力的水，从地上一个小洞跳进去，转一转能找到一些补给，拿完以后再找到一个用网封着的洞口，进去就是一个石柱的底部，可以利用它送你上去。

从传送点出来向左，拔掉高处的大异形，再扫除掉其它怪物后到右边那个山洞转转吧，最里面有个补充体力的水池，出来进另一个洞口，从石缝中钻过去，前面有个蓝色的BOSS级怪物，硬打不行，和它捉迷藏啦。看到它追来先躲进墙上一个小洞，里面是补充体力的地方，等它不注意时再从它来路跑进去。看到墙上的一个大洞了吧，跳上去再跳啦，现在看到的又是一个BOSS级的怪物，丢个手雷什么的再过去，干掉前面两个守卫传送点的异形走进去。

出去后是个怪物的工厂，利用转角和"怪物之手"的追踪攻击很容易将它们摆平。上到第二层右边最里面有个新形状的无限补充体力的装置，利用升降机上到传送带，再跳上另一条传送带掉到下面的水中，迅速爬上来跳到右边，来到传送带尽头处，干掉几个怪物后顺路出来，左边是两个快速运动的柱子，走上右边墙角的柱子让它送你到上面一层，再从右边走，那些立在地上象桶一样的玩意是大怪物的蛋，不到不得已时最好别打破它。顺路杀到最里面后补充体力，从墙下的三个红色小洞中钻进去，出来是一间有很多柱子和升降平台的地方，迅速从左边跑到最里面，这里有个补充体力的东西，利用它再来慢慢解决外面的怪物吧，从升降平台上到第二层又会出现很多异形，这回没有下面那种立于不败的好地方了，多利用柱子的掩护和"怪物之手"的追踪攻击吧。清理完后如果那个能上到最顶端的升降平台没动，从墙上两个红色的小洞进去，杀光里面所有怪物再出来，现在看见那个平台开始工作了，上到顶跳进那个传送点。

XEN

现在跳到前面那个小岛上，中间那个红色的传送点就是通往最终BOSS的大门了！不过……这个BOSS实在很变态！

NIHILANTH

最终BOSS看起来象个大头娃娃，其它的武器倒还不太可怕，就是它发出的传送点实在很烦，如果中了后会被传送到另外的地方，想再回来很费事的，不过它发出的传送点如果碰上障碍物就会消失，现在说说打法吧（说起来简单，做起来很难啊）。

刚进来时利用障碍物把周围壁上的三个黄色水晶炸掉，再猛打它的大脑袋，直到它的大脑袋裂开，这时它就不会再放传送点了，再利用那些圆坑弹进BOSS的脑袋里面，对着那个锥体猛扁，它炸了后会出现一个传送点（这个传送点只在炸的时候出现），将你送至一个人的面前，现在你就可以泡杯茶，安心的听他给你讲故事啦……

编辑/游骑兵

博德之门
Baldur's Gate

在游戏安装目录中用文本编辑器打开Baldur.ini文件，在[Game Options]项目下加上Cheats = 1这行文字，然后存盘开始游戏。游戏中按[CTRL] + [TAB]进入控制台，键入下列字符串并回车开启相应功能，再按[CTRL] + [TAB]关闭控制台返回游戏。此秘技可用于单人及多人游戏模式。

Cheats: TheGreatGonzo()

召唤10只鸡守卫自己。

Cheats: FirstAid()

获得5瓶治疗药水、5瓶解毒药水和1个免除石化卷轴。

Cheats: Midas()

获得500金币。

Cheats: CowKill()

如果在牛附近则获得一个杀牛法术卷轴。

Cheats: DrizztAttacks()

创建敌对的Drizzt，杀了他名誉值下降10点。

Cheats: DrizztDefends()

创建一个友好的Drizzt，他只呆呆站着，一会儿会消失。

Cheats: CriticalItems()

获得游戏的所有关键物品：Invitation to Baldur's Gate，Sarevok's Diary和Letter。

Cheats: Hans()

移动选定的队伍成员到鼠标指定的位置。

Cheats: ExploreArea()

地图全开(但雾网还在)。

Cheats: new()

功能不明。

CLUAConsole: CreateCreature("yyy")

在队伍附近生成指定的yyy生物或NPC人物，yyy为生物或NPC人物的名称，其名称长度最多为6个字符，所以某些生物或NPC人物的名称会不同。例如：

CLUAConsole: CreateCreature("Ray") 将生成一个怪物gibberling。

CLUAConsole: CreateCreature("Jaheir") 将生成名叫Jaheira的队员。

CLUAConsole: CreateCreature("Noober") 将生成名叫Noober的NPC。

CLUAConsole: SetCurrentXP("#")

设定队伍中所有队员的当前经验值为#，#为数值。例如CLUAConsole: SetCurrentXP("9999")将队伍中所有队员的经验值设定为9999。

CLUAConsole: CreateItem("xxx")

在物品栏中生成指定的xxx物品，注意物品栏应有空位。xxx指定的具体物品代码如下：

AMUL01 – Necklace of Missiles
AMUL02 – Necklace
AMUL04 – Studded Necklace with Zios Gems
AMUL05 – Bluestone Necklace
AMUL06 – Agni Mani Necklace
AMUL07 – Rainbow Obsidian Necklace
AMUL08 – Tiger Cowrie Shell Necklace
AMUL09 – Silver Necklace
AMUL10 – Gold Necklace
AMUL11 – Pearl Necklace
AMUL12 – Laeral's Tear Necklace (3000 gp)
AMUL13 – Bloodstone Amulet
AMUL14 – Amulet of Protection +1
AMUL15 – Shield Amulet
AMUL16 – Amulet of Metaspell Influence (+1 2nd level spell)
AROW01 – Arrow
AROW02 – Arrow +1
AROW03 – Arrow of Slaying
AROW04 – Acid Arrow
AROW05 – Arrow of Biting
AROW06 – Arrow of Detonation
AROW07 – Arrow or Dispelling
AROW08 – Arrow of Fire
AROW09 – Arrow of Ice
AROW10 – Arrow of Piercing
AROW11 – Arrow +2
AROW1A – Arrow +2 (different graphic)
AX1H01 – Battle Axe
AX1H02 – Battle Axe +1
AX1H03 – Battle Axe +2
AX1H04 – Throwing Axe
AX1H05 – Throwing Axe +2
BELT01 – Girdle
BELT02 – Golden Girdle
BELT03 – Girdle of Bluntness
BELT04 – Girdle of Piercing
BELT05 – Girdle of Sex Change
BLUN01 – Club
BLUN02 – Flail
BLUN03 – Flail +1
BLUN04 – Mace
BLUN05 – Mace +1
BLUN06 – Morning Star
BLUN07 – Morning Star +1
BOLT01 – Bolt
BOLT02 – Bolt +1
BOLT03 – Bolt of Lightning
BOLT04 – Bolt of Biting
BOLT05 – Bolt of Polymorphing
BOLT06 – Bolt +2
BOOK01 – Magical Book
BOOK02 – Spell Book
BOOK03 – +1 con
BOOK04 – +1 str
BOOK05 – +1 dex
BOOK06 – +1 int
BOOK07 – +1 chr
BOOK08 – +1 wis
BOOK09 – Normal Book
BOOT01 – Boots of Speed
BOOT02 – Boots of Stealth
BOOT03 – Boots of the North
BOOT04 – Boots of Avoidance
BOOT05 – Boots of Grounding
BOW01 – Composite Long Bow
BOW02 – Composite Long Bow +1
BOW03 – Long Bow
BOW04 – Long Bow +1
BOW05 – Short Bow
BOW06 – Short Bow +1
BOW07 – Long Bow of Marksmanship
BOW08 – Eagle Bow
BRAC01 – Bracers of Defense AC 8
BRAC02 – Bracers of Defense AC 7
BRAC03 – Bracers of Defense AC 6
BRAC04 – Bracers of Archery
BRAC05 – Bracers
BRAC06 – Gauntlets of Ogre Power
BRAC07 – Gauntlets of Dexterity
BRAC08 – Gauntlets of Fumbling
BRAC09 – Gauntlets of Weapon Skill
BRAC10 – Gauntlets of Weapon Expertise
BULL01 – Bullet
BULL02 – Bullet +1
BULL03 – Bullet +2
CHAN01 – Chainmail
CHAN02 – Chainmail +1
CHAN03 – Chainmail +2
CHAN04 – Splint Mail
CHAN05 – Splint Mail +1
CHAN06 – Mithril Chain Mail +4
CLCK01 – Cloak of Protection +1
CLCK02 – Cloak of Protection +2
CLCK03 – Cloak of Displacement
CLCK04 – Cloak of the Wolf
CLCK05 – Cloak of Balduran
CLCK06 – Cloak of Non-Detection
CLCK07 – Nymph Cloak
DAGG01 – Dagger
DAGG02 – Dagger +1

DAGG03 – Dagger +2
DAGG04 – Dagger +2, Longtooth
DAGG05 – Throwing Dagger
DART01 – Dart
DART02 – Dart +1
DART03 – Dart of Stunning
DART04 – Dart of Wounding
HALB01 – Halberd
HALB02 – Halberd +1
HALB03 – Halberd +2
HAMM01 – War Hammer
HAMM02 – War Hammer +1
HAMM03 – War hammer +2
HELM01 – Helmet
HELM02 – Helm of Opposite Alignment
HELM03 – Helm of Glory
HELM04 – Helm of Defense
HELM05 – Helm of Infravision
HELM06 – Helm of Charm Protection
HELM07 – Helm of Balduran
LEAT01 – Leather Armor
LEAT02 – Leather Armor +1
LEAT03 – Leather Armor +2
LEAT04 – Studded Leather Armor
LEAT05 – Studded Leather Armor +1
LEAT06 – Studded Leather Armor +2, missile attraction
LEAT07 – Studded Leather Armor +2
LEAT08 – Shadow Armor
MISC01 – Winter Wolf Pelt
MISC07 – Gold Piece
MISC12 – Ankheg Shell
MISC13 – Samuel (body)
MISC16 – Fire Agate Gem
MISC17 – Lynx Eye Gem
MISC18 – Sunstone Gem
MISC19 – Turquoise Gem
MISC20 – Bloodstone Gem
MISC21 – Skydrop Gem
MISC22 – Andar Gem
MISC23 – Jasper Gem
MISC24 – Tchazar Gem
MISC25 – Zircon Gem
MISC26 – Iol Gem
MISC27 – Moonstone Gem
MISC28 – Waterstar Gem
MISC29 – Ziose Gem
MISC30 – Chrysoberyl Gem
MISC31 – Star Diopside Gem
MISC32 – Shandon Gem
MISC33 – Aquamarine Gem
MISC34 – Garnet Gem
MISC35 – Horn Coral Gem
MISC36 – Pearl
MISC37 – Sphene Gem
MISC38 – Black Opal
MISC39 – Water Opal
MISC40 – Moonbar Gem
MISC41 – Star Saphire(sic)
MISC42 – Diamond
MISC43 – Emerald
MISC44 – Kings Tears
MISC45 – Rogue Stone
MISC47 – Golden Pantaloons
MISC48 – Idol
MISC49 – Melicamp the Chicken
MISC50 – Skull
MISC51 – Lock of Nymph's Hair
MISC52 – Wyvern Head
MISC53 – Bowl of Water Elemental Control
MISC54 – Child's Body
MISC55 – Duke Eltan's Body
MISC56 – Broken Weapon
MISC57 – Broken Shield
MISC58 – Broken Armor
MISC59 – Broken Miscellaneous
MISC60 – Spider Body
MISC61 – Bottle of Wine
MISC62 – Dead Cat
MISC63 – Chew Toy
MISC64 – Telescope
MISC69 – Helshara's Artifact Fragment
MISC70 – Delorna's Statue
MISC72 – The Claw of Kazgaroth
MISC73 – The Horn of Kazgaroth
MISC74 – The Candle
MISC79 – Female Body
MISC80 – Male Body
MISC83 – Key to River Plug
MISC84 – Boo (GO FOR THE EYES BOO!)
MISC85 – Mulahey's Holy Symbol
MISC86 – Bandit Scalp
MISC87 – Contaminated Iron
MISC88 – Rabbit's Foot
PLAT01 – Plate Mail Armor
PLAT02 – Plate Mail +1
PLAT04 – Full Plate Mail
PLAT05 – Full Plate Mail +1
PLAT06 – Ankheg Plate Mail
POTN02 – Potion of Fire Resistance
POTN03 – Potion of Hill Giant Strength
POTN04 – Potion of Frost Giant Strength
POTN05 – Potion of Fire Giant Strength
POTN06 – Potion of Cloud Giant Strength
POTN07 – Potion of Storm Giant Strength
POTN08 – Potion of Healing
POTN09 – Potion of Heroism
POTN10 – Potion of Invisibility
POTN11 – Potion of Invulnerability
POTN12 – Potion of Stone Giant Strength
POTN13 – Oil of Firey Burning
POTN14 – Oil of Speed
POTN15 – Red Potion
POTN16 – Violet Potion
POTN17 – Elixir of Health
POTN18 – Potion of Absorption
POTN19 – Potion of Agility
POTN20 – Antidote
POTN21 – Potion of Clarity
POTN22 – Potion of Cold Resistance
POTN23 – Oil of Speed
POTN24 – Potion of Defense
POTN25 – Potion of Healing
POTN26 – Potion of Explosions
POTN27 – Potion of Firebreath
POTN28 – Potion of Fortitude
POTN29 – Potion of Genius
POTN30 – Potion of Infravision
POTN31 – Potion of Insulation
POTN32 – Antidote
POTN33 – Potion of Magic Blocking
POTN34 – Potion of Magic Protection
POTN35 – Potion of Magic Shielding
POTN36 – Potion of Master Thievery
POTN37 – Potion of Mind Focusing
POTN38 – Potion of Mirrored Eyes
POTN39 – Potion of Perception
POTN40 – Potion of Invulnerability
POTN41 – Potion of Power
POTN42 – Potion of Regeneration
POTN43 – Potion of Insight
POTN44 – Potion of Strength
POTN45 – Potion of Freedom
POTN46 – Potion of Stone Form
RING01 – Ring
RING02 – Ring of Fire Resistance
RING03 – Ring of Animal Friendship
RING04 – Ring of Clumsiness
RING05 – Ring of Invisibility
RING06 – Ring of Protection +1
RING07 – Ring of Protection +2
RING08 – Ring of Wizardry
RING09 – Ring of Free Action

RING10 – Gold Ring
RING11 – Silver Ring
RING12 – Onyx Ring
RING13 – Jade Ring
RING14 – Greenstone Ring
RING15 – Bloodstone Ring
RING16 – Angel Skin Ring
RING17 – Flamedance Ring
RING18 – Fire Opal Ring
RING19 – Ruby Ring
RING20 – Ring of Energy
RING21 – Ring of Infravision
RING22 – Ring of Holiness
RING23 – Ring of Folly
SCRL02 – Spell Scroll
SCRL03 – Protection from Acid
SCRL04 – Protection from Cold
SCRL05 – Protection from Electricity
SCRL06 – Protection from Fire
SCRL07 – Protection from Magic
SCRL08 – Protection from Poison
SCRL09 – Protection from Undead
SCRL10 – Cursed Scroll of Weakness
SCRL15 – Protection from Petrification
SCRL18 – Cursed Scroll of Stupidity
SCRL1B – Agannazar's Scorcher
SCRL1C – Ghoul Touch
SCRL1D – Clairvoyance
SCRL1E – Dispel Magic
SCRL1F – Flame Arrow
SCRL1G – Fireball
SCRL1H – Haste
SCRL1I – Hold Person
SCRL1K – Lightning Bolt
SCRL1L – Monster Summoning I
SCRL1M – Non-Detection
SCRL1N – Protection from Normal Missiles
SCRL1O – Slow
SCRL1P – Skull Trap
SCRL1Q – Vampiric Touch
SCRL1R – Wraith Form
SCRL1S – Dire Charm
SCRL1T – Ghost Armor
SCRL1U – Confusion
SCRL1V – Dimension Door
SCRL1Y – Improved Invisibility
SCRL1Z – Minor Globe of Invulnerability
SCRL2A – Monster Summoning II
SCRL2D – Animate Dead
SCRL2E – Cloudkill
SCRL2F – Cone of Cold
SCRL2C – Monster Summoning III
SCRL2H – Shadow Door
SCRL2I – Letter
SCRL2J – Letter
SCRL3D – Letter
SCRL56 – Cure Serious Wounds
SCRL58 – Free Action
SCRL59 – Neutralize Poison
SCRL61 – Cure Critical Wounds
SCRL62 – Flame Strike
SCRL63 – Raise Dead
SCRL66 – Grease
SCRL67 – Armor
SCRL68 – Burning Hands
SCRL69 – Charm Person
SCRL70 – Color Spray
SCRL71 – Blindness
SCRL72 – Friends
SCRL73 – Protection from Petrification
SCRL75 – Identify
SCRL76 – Infravision
SCRL77 – Magic Missile
SCRL78 – Protection from Evil
SCRL79 – Shield
SCRL80 – Shocking Grasp
SCRL81 – Sleep
SCRL82 – Chill Touch
SCRL83 – Chromatic Orb
SCRL84 – Larloch's Minor Drain
SCRL85 – Blur
SCRL86 – Detect Evil
SCRL87 – Detect Invisibility
SCRL89 – Horror
SCRL90 – Invisibility
SCRL91 – Knock
SCRL92 – Know Alignment
SCRL93 – Luck
SCRL94 – Resist Fear
SCRL95 – Melf's Acid Arrow
SCRL96 – Mirror Image
SCRL97 – Stinking Cloud
SCRL98 – Strength
SCRL99 – Web
SHLD01 – Small Shield
SHLD02 – Small Shield +1
SHLD03 – Medium Shield
SHLD04 – Medium Shield +1
SHLD05 – Large Shield
SHLD06 – Large Shield +1
SHLD07 – Large Shield +1, +4 vs Missiles
SHLD08 – Buckler
SHLD09 – Buckler
SHLD10 – Buckler
SHLD11 – Small Shield
SHLD12 – Small Shield
SHLD13 – Medium Shield
SHLD14 – Medium Shield
SHLD15 – Large Shield
SHLD16 – Large Shield
SLNG01 – Sling
SLNG02 – Sling +1
SPER01 – Spear
SPER02 – Spear +1
SPER03 – Spear +3, Backbiter
STAF01 – Quarterstaff
STAF02 – Quarterstaff +1
SW1H01 – Bastard Sword
SW1H02 – Bastard Sword +1
SW1H03 – Bastard Sword +1, Shapeshifters
SW1H04 – Long Sword
SW1H05 – Long Sword +1
SW1H06 – Long Sword +2
SW1H07 – Short Sword
SW1H08 – Short Sword +1
SW1H09 – Short Sword +2
SW1H10 – Short Sword of Backstabbing
SW1H13 – Moonblade
SW1H15 – Scimitar +3, Frostbrand
SW2H01 – Two Handed Sword
SW2H02 – Two Handed Sword +1
SW2H03 – Two Handed Sword, Berserking
SW2H06 – Spider's Bane
WAND02 – Wand of Fear
WAND03 – Wand of Magic Missiles
WAND04 – Wand of Paralyzation
WAND05 – Wand of Fire
WAND06 – Wand of Frost
WAND07 – Wand of Lightning
WAND08 – Wand of Sleep
WAND09 – Wand of Polymorphing
WAND10 – Wand of Monster Summoning
WAND11 – Wand of the Heavens
XBOW01 – Heavy Crossbow
XBOW02 – Heavy Crossbow +1
XBOW03 – Heavy Crossbow of Accuracy
XBOW04 – Light Crossbow
XBOW05 – Light Crossbow +1
XBOW06 – Light Crossbow of Speed

在 baldur.ini 文件中的 [Movies] 项目下加入下列内容便可浏览游戏的所有过场影片。

DEATHAND = 1

REST = 1
BGSUNSET = 1
BGENTER = 1
IRONTHRN = 1
PALACE = 1
TAVERN = 1
DUNGEON = 1
BGSUNRIS = 1
CAMP = 1
WYVERN = 1
BHAAL = 1
SEWER = 1
ENDMOVIE = 1
ELDRCITY = 1
MINEFLOD = 1
ENDCRDIT = 1
GNOLL = 1
NASHKELL = 1
BG4LOGO = 1
TSRLOGO = 1
BILOGO = 1
INFELOGO = 1
INTRO = 1
FRARMINN = 1
BEREGOST = 1

[测试:有效　Topgunner 提供 A]

三角洲特种部队 Delta Force

游戏中按 [`] 出现命令输入窗口，键入以下字符串并回车开启相应功能：

iwillsurvive　刀枪不入状态
takeittothelimit　弹药加满
raindropskeepfallinonmyhead　功能不明
hitmewithyourbestshot　电脑对手更利害(？)
closetoyou　功能不明

[测试:有效　Topgunner 提供 C]

神偷:暗黑计划 Thief: The Dark Project

以下秘技只在1.33升级版有效。

游戏中按下 [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END] 将结束当前任务并允许你进入下一任务。

在dark.cfg文件中加入 cash_bonus X 一行(X为一整数)，过关奖励中将获得指定的金钱。

在dark.cfg文件中加入 starting_mission X 一行(X为一整数)，则开始游戏会从指定关数开始

[测试:有效　Topgunner 提供 B]

生物危机Ⅱ Resident Evil 2

完成hard level下的clane A、B及Leon A、B任务，便可找到第四位幸存者hunk并进入可使用chris redfield和ada wong的附加关

在游戏中进入物品栏画面，连续按上、上、下、下、左、右、左、右、瞄准键即可开启无限弹药设定。此时会发现当前武器的弹药数已经显示为无穷大，此后拣到新武器时弹药数也为无穷大

[测试:有效　Topgunner 提供 C]

警察故事:霹雳小组Ⅱ SWAT 2

在游戏安装目录中的swat2.ini文件内加入下列字符，启动游戏后在quick play选项中即可选择所有任务

[Missions Played]
SM1 = 1
SM2 = 1
SM3 = 1
SM4 = 1
SM5 = 1
SM6 = 1
SM7 = 1
SM8 = 1
SM9 = 1
SM10 = 1
SM11 = 1
SM12 = 1
SM13 = 1
SM14 = 1
SM15 = 1
TM16 = 1
TM17 = 1
TM18 = 1
TM19 = 1
TM20 = 1
TM21 = 1
TM22 = 1
TM23 = 1
TM24 = 1
TM25 = 1
TM26 = 1
TM27 = 1
TM28 = 1
TM29 = 1
TM30 = 1

[测试:有效　Topgunner 提供 C]

启　示

经广大玩家要求，本刊与育碧公司共同举办的“拯救同胞行动”暨《阿比逃亡记》游戏竞玩截止日期由原定的4月10日延长至6月1日。有关活动详情请参见本刊1999年第2期。

模拟城市3000 Sim City 3000

游戏中同时按下 [CTRL] + [SHIFT] + [ALT] + [C] 开启秘技输入窗口，输入以下字符获得相应功能

i am weak
　建设、运输、植树、创建地表水源等操作全部免费。
call cousin Vinnie
　会谈窗口中出现请愿者宣称“Local Fundraising Event”，他会塞给你一些钱。
zyxwvu
　首先你得证明你的廉洁，使用上面的秘技并拒绝献金，然后使用此秘技在Rewards选项中获得一座漂亮的SimCity城堡，它会带动周围地价上升、氛围转好等一系列好事。
garbage in, garbage out
　使所有废弃建筑可用
power to the masses
　使所有能源设施工作
water in the desert
　使所有供水设施工作
Salt on
　使海水变为咸水
Salt off
　使海水变为淡水
Terrain one up
　提升地表1格
Terrain one down
　降低地表1格
Terrain ten up
　提升地表10格
Terrain ten down
　降低地表10格
pay tribute to your king
　所有奖励项目(rewards)出现
I love red tape
　所有条令法规实现
let's make a deal
　允许与邻近城市进行商贸
nerds rool
　所有工业变为高技术产业

[测试:有效　Topgunner 提供 A]

编辑/游骑兵

读 者 问 卷 调 查



1999・04

您的参与是对我们最大的支持

个 人 资 料

姓名________ 年龄________ 性别________

地址________________________________

________________________ 邮编________

读 者 评 刊

1. 本期您最欣赏的文章：________________
2. 本期您最不欣赏的文章：________________
3. 本期您最喜欢的彩页：________________
4. 您最喜欢的3个栏目(不限本期)：

________，________，________

5. 您最不喜欢的3个栏目(不限本期)：

________，________，________

6. 杂志计划在五周年庆典之际推出回报读者的纪念礼品——经典游戏礼盒。您希望其中的游戏类型是________。

A. 即时策略　B. 角色扮演　C. 体育运动
D. 动作冒险　E. 中文游戏　F. 其　它

您希望售价是______元。

A. 20～30　B. 30～40　C. 40～50
D. 50～60　E. 60～70　F. 自定______

点 将 榜 投 票

您最喜爱的游戏：1. ________________
2. ________________
3. ________________
4. ________________

游 戏 点 评

游戏名称：________________
点评内容：________________

镜 花 园 投 票

您认为本期最佳作品是：________________

留 言 板

广 告 意 见 征 答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？

□品牌机　□硬件　□外设　□应用软件
□多媒体软件　□游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是(例举1个)：

①游戏类：________________
②应用软件类：________________
③多媒体软件类：________________
④硬件及外设类：________________

3. 本期您最欣赏的广告是：________________
4. 有话要说：________________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：
100037 北京813信箱《问卷调查》收

迁址声明:本公司销售部迁至海淀区阜城路8号西边平房北京商学院对面

本刊读者服务部

*代表推荐软件

邮费5元/套

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
新天地互动多媒体		战国美少女*	60	[illegible]	120	KV300*	150
古墓丽影Ⅱ	140	攻克皇城	60	古文明霸王传(2CD)*	98	金山词霸Ⅲ*	48
古墓丽影Ⅲ*	140	时空道标	60	第七客人	120	中国菜谱大全*	120
盟军敢死队(中文版)*	140	幻世录	60	创世*	150	听力超人*	120
银翼杀手	190	决战中国象棋	60	[illegible]	100	金山快译2000*	48
黑暗工程Ⅱ命运守护神	160	少年熊大侠	49	[illegible]	100	[illegible]*	120
沙丘2000	140	欢乐大航海	60	[illegible]*	140	**游戏工具书(邮购加3元/本邮费)**	
神话-毁灭之神	110	乌龙院	60	**UBI**		[illegible]宝典	18
双子星传奇2	68	深入地心	60	魔法门Ⅳ	160	[illegible]宝典	18
死亡地带	150	**电子艺界**		[illegible]	150	[illegible]宝典	18
智冠		银河飞将Ⅴ(3CD)	230	玩具兵大战	150	[illegible]宝典	18
金庸群侠传	60	绝地风暴Ⅰ	120	红线赛车	140	[illegible]宝典	18
暗棋总动员	60	绝地风暴Ⅰ终极版	130	起义	140	本刊96合订本(上)	10
轩辕[illegible]	60	绝地风暴Ⅱ*	160	百战天虫Ⅱ	130	本刊96合订本(下)	10
神奇传说	60	极品飞车Ⅲ*	150	骑士与商人*	140	本刊97合订本(上)	15
沙拉曼之剑	60	长弓阿帕奇	150	**其它**		本刊97合订本(下)	15
勇者斗狂神	60	长弓阿帕奇Ⅱ*	150	星际争霸(中文版)	150	游戏之王*	28
神雕侠侣(95版)	60	野兽与乡巴佬	150	母巢之战(星际争霸资料)*	140	**最新游戏**	
超时空英雄传说Ⅱ	60	98'世界杯决战法兰西	120	魔法大师*	110	三国群英Ⅱ*	60
[illegible]汉英雄传	60	NBA98	120	神秘岛Ⅱ	190	风色幻想*	60
校园水浒传	60	FIFA98	120	[illegible]3	90	[illegible]回忆*	38
魔法军团	60	NBA99*	140	仙剑奇侠传98*	130	情人节*	88
天龙八部	60	FIFA99*	140	阿猫阿狗*	120	星际争霸(中文版)*	150
恐龙动物园	49	摩托英豪Ⅱ*	140	钢铁雄狮2	110	三国Ⅳ(中文版)*	150
[illegible]	49	最终幻想Ⅶ*	230	战国风云	49	上帝也疯狂*	150
绝地任务	80	高尔夫99*	140	生死之间Ⅱ	90	明星之梦*	98
霹雳幽灵箭	80	以色列空军*	150	探宝奇兵2	130	雷锋塔*	65
北方密使*	80	模拟城市3000*	140	七年战争+反抗	98	[illegible]天地Ⅳ+软件光盘杂志*	25
三国演义Ⅱ	80	银河飞将Ⅳ	98	美少女梦工厂Ⅲ*	90	魔法门之—英雄无敌Ⅲ*	140
风云(双CD)	60	主题医院	100	富甲天下Ⅱ*	88	车王争霸Ⅴ*	140
三国群英传*	60	足球经理	100	大富翁Ⅲ	120	[illegible]*	60
刘备传	60	**第三波**		**教育工具类**		生化危机Ⅱ*	130
少女魔法师	60	龙剑客	140	VRV杀毒套装(特价)*	100	世界足球经理*	140

经典收藏宝库系列

邮费5元/套

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
摩托英豪+模拟公园	60	摩托英豪+洲际风暴2CD	40	摩托英豪+炎龙骑士团Ⅱ	40	摩托英豪+魔兽争霸Ⅱ	60
摩托英豪+模拟公园	60	飞狼大战卡曼契+魔兽争霸Ⅱ	60	天煞地球反击战	30	摩托英豪	30

英雄战记	黄飞鸿	虎将神兵	烈焰钢狼传	汉堡战争
机甲猎人	时空特勤组	海底英雄	笑傲江湖	大银河物语

仅售19元

正版"100"——5张光盘100元,邮费10元

电脑教育类	多媒体制作—点通—精通Authorware3.5篇	实战——AUTO CAD	《[illegible]》—多媒体小说(中英文)
电脑总动员	精通PhotoShop&Windows95篇	实战——COREL DRAW	《[illegible]》—多媒体小说(中英文)
电脑入门2	PhotoShop专家指导	实战——电脑DIY	《查泰莱夫人的情人》—多媒体小说(中英文)
多媒体百科	VBScript 揭秘	电脑纵横	《红与黑》—多媒体小说(中英文)(A)(B)2CD
轻松漫游INTERNET	电脑音乐系列—MIDI技术与MIDI音乐制作	基于(Windows NT)的网络技术	《简爱》—多媒体小说(中英文)(A)(B)2CD
JAVA入门与提高	[illegible]	[illegible]	[illegible](初)(中)(高)3CD
跟我学用Word97中文版	实战Windows NT4.0	98最新完全电脑手册	[illegible](初)(中)(高)3CD
图形图像大世界	走进COREL DRAW	[illegible]——上网指导	[illegible]
3D STUDIO 4.0三维动画全面速成(专业版)	电脑合家欢	Visual FoxPro3.0从入门到精通	新空中英语教室
轻松学会COREL DRAW8.0(中英文)	中文WIN95用法详解与举例	实战VB5.0	英语实践——美国会话
跨越PHOTO SHOP4.0(增强版)	用多媒体学Visual FoxPro	多媒体电脑从入门到精通	英语实践——美国会话
文字处理专家WORD7.0	用多媒体学Visual Basic	轻轻松松学中文Word97	英语实践——阅读与理解
超级简报专家POWER POINT7.0	用多媒体学Delphi	Internet轻松上网教程	英语入门
跟我学用EXCEL97中文版	用多媒体学Visual C++	计算机操作与上机指导	[illegible]
3DS MAX2十日通	用多媒体学Borland C++	轻轻松松学EXCEL97	[illegible]一点通
计算机基础知识全面速成	用多媒体学Turbo C	**英语(外语)学习类**	词汇通——英语单词结构
计算机等级考试(1)	用多媒体学SQL Server	大嘴英语	英语捷径
WIN98中文版实战指南	用多媒体学Access	365天轻松英语(春季版)	英语高考冲刺
实战3DS MAX	全国计算机等级考试教程(一级B)	365天轻松英语(夏季版)	[illegible](英语、汉语、日语)
WIN98快速入门	全国计算机等级考试教程(一级DOS版)	365天轻松英语(秋冬季版)	**儿童教育类**
电脑美术设计教程	多媒体教育软件	英语[illegible](1)(2)(3)3CD	我的动物王国
精通PhotoShop5.0	全国公务员考试	中小学生日用英语	中国少年儿童百科全书
网上行	[illegible]3D MAX	电影风暴学英语(阿甘)(1)(2)2CD	皮皮鼠与为什么(动物篇)
自学Windows98中文版	Office97入门教程	电影风暴学英语(飘)(1)(2)(3)(4)(5)(6)6CD	[illegible]画册
Macromedia Authorware4编程全面速成	PREMIERE动画总动员	电影风暴学英语(茶花女)(1)(2)2CD	[illegible]5.02
多媒体教程	PHOTOSHOP5.0有画好说	电影风暴学英语(一夜风流)(1)(2)2CD	[illegible]
"手把手"多媒体教学软件—PhotoShop4	即学即用Word7.0	电影风暴学英语(魂断蓝桥)(1)(2)2CD	我要上大学(A)(B)2CD
"手把手"多媒体教学软件—AUTO CAD R13	多媒体的秘密	电影风暴学英语(卡萨布兰卡)(1)(2)2CD	我的好朋友
[illegible]	自学Pagemaker6.5C	《茶花女》—多媒体小说(中英文)	人体[illegible]
[illegible]	实战——3D入门	《双城记》—多媒体小说(中英文)	[illegible]的世界

正版"100"——5张光盘100元,邮费10元

[illegible]	[illegible]	[illegible]98	[illegible]
[illegible](上)(下)2CD	[illegible](A)(B)2CD	[illegible]98	[illegible]
[illegible]	[illegible]	(杀毒软件—正版100专用版)	音乐殿堂
[illegible]	[illegible](A)(B)(C)3CD	电脑[illegible]	宋庆龄
[illegible]	[illegible]时代(1)	**素材库**	南京大屠杀
[illegible]	[illegible]	三维动画素材大全(1)(2)(3)3CD	成功之路—挑战IQ、EQ
[illegible]	[illegible]	电脑美术图库(1)(2)2CD	赴美留学指南
[illegible]旅行记	[illegible]缘(A)(B)2CD	世界风光素材库	车迷宝典
[illegible]	卡通总动员(A)(B)2CD	世界建筑图库	现代摩托精品鉴赏
小学生学拼音	凯兰迪亚传奇3—玛尔寇的复仇	中国古代建筑素材库—颐和园·北海	汽车世界
[illegible]	主题公园	中国古代建筑素材库—故宫	现代美容世界
我家的一本成语画册	[illegible]	中国古代建筑素材库—十三陵	现代流行服装
怎样写好作文(小学数基础篇)	[illegible]	中国少数民族装饰纹样素材库—广西刺绣	征服天空
怎样写好作文(小学版升学篇)	[illegible]	中国少数民族装饰纹样素材库—广西织锦	中国家庭美食
怎样写好作文(高中数基础篇)	无悔的十字军战士Ⅱ	相机中的世界	摄影记者
怎样写好作文(高中版升学篇)	银河掠夺者Ⅱ(A)(B)(C)3CD	世界城市雕塑艺术图库	中国十大古典文学名著精选—红楼梦(中英文)
初二、三物理同步学2CD	模拟城市大赛车	中国古代建筑素材库—建筑装饰图案(1)(2)2CD	中国十大古典文学名著精选—离骚(中英文)
初中化学同步学	棋牌大师	中国少数民族装饰纹样素材库—贵州苗族刺绣	中国十大古典文学名著精选—西厢记(中英文)
初一、二、三语文同步学3CD	英语游侠	中国少数民族装饰纹样素材库—贵州苗族挑花	中国十大古典文学名著精选—水浒传(中英文)
初一、二、三数学同步学3CD	97游戏内皮书	中国民间吉祥图案	中国十大古典文学名著精选—儒林外史(中英文)
电视魔方系列—词汇通	足球96	中国古代建筑素材库—承德避暑山庄	中国十大古典文学名著精选—牡丹亭(中英文)
儿童学电脑	侏罗纪[illegible]	中国古代建筑素材库—清东、西陵	中国十大古典文学名著精选—西游记(中英文)
世界童话宝藏(一)(二)2CD	无限飞行	中国古代建筑素材库—北京坛庙	中国十大古典文学名著精选—金瓶梅(中英文)
[illegible]5CD	雷霆战机	设计宝典(A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—三国演义(中英文)
[illegible]	生化悍将Ⅱ(A)(B)2CD	[illegible](A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—聊斋志异(中英文)
[illegible]	飞狼大战卡曼契	未来奇观宇宙天体	《多媒体世界》1993-1997年珍藏版光盘
小红帽	[illegible]之谜	世界未来工业设计	《多媒体世界》配套光盘(98年1、2两期)
潘朵拉的盒子	赤日	国外店面装潢精选素材库	家庭小医院系列—耳穴的诊断与治疗
[illegible]	POWER F1	超级手绘图库—俏皮档案篇	令人震惊的科学
金发歌蒂和三只熊	古墓丽影Ⅰ	超级手绘图库—星座生肖俏皮档案篇	地球的奥秘
万花筒	[illegible]历险记	超级手绘图库—上班族专用图库	股海引航
画说成语	[illegible]	超级手绘图库—邀请函	人体奥秘
西游记	飞龙骑士团Ⅱ	超级手绘图库—校园篇(1)(2)2CD	创业入门
水浒传	[illegible]情缘2CD	超级手绘图库—食品篇(1)(2)2CD	尼罗河——通往埃及的门户
三国演义	[illegible]飞机	超级手绘图库—节庆篇(1)(2)2CD	[illegible]
红楼梦	明星大赛	超级手绘图库—店头篇(1)(2)2CD	[illegible]之旅
[illegible]	车王争霸	超级手绘图库—可爱植物篇	战略家的头脑—孙子兵法
我编你讲	NBA97	超级手绘图库—交通工具篇	移民美国指南
十万个为什么——动物篇	第十一小时4CD	超级手绘图库—可爱人物篇	孙子兵法
十万个为什么——天文篇	[illegible]	超级手绘图库—生活用品篇	光盘版计算机图书(1)—微机操作指南类(共53册)
十万个为什么——自然篇	魔宫快打	世界百年广告招贴汇编	光盘版计算机图书(2)—DOS与Windows类(共38册)
十万个为什么——植物篇	星际大战	**文化艺术类**	光盘版计算机图书(3)—网络与多媒体类(共45册)
[illegible]	[illegible]	世界美术名作赏析(一)(二)2CD	光盘版计算机图书(4)—计算机硬件与维护类(共40册)
神龙少年(大型游戏式教育软件)	烈火少林	外国建筑艺术欣赏	光盘版计算机图书(5)—数据库类(共41册)
儿歌专辑	[illegible]	世界名家名曲赏析(上)(下)2CD	光盘版计算机图书(6)—计算机语言类(共46册)
阿公讲古系列——[illegible]	**工具类**	中国摄影艺术作品精选	[illegible]
阿公讲古系列——[illegible]	金山词霸2	世界文化遗产—故宫	[illegible]
阿公讲古系列——[illegible]	超级解霸4.5(正版100专用)	苏州园林	家庭[illegible]
阿公讲古系列——[illegible]	共享风暴1	布达拉宫	《读者》200期3CD
益智乐园	共享风暴2(A)	国外现代家庭装饰	经典丽容(服装、美容、减肥健身)
智慧城堡	三维[illegible]	国外最新家具	海外文摘(1984-1990年)
游戏类	三维[illegible]	卢浮宫艺术赏析(雕塑、绘画)2CD	海外文摘(1991-1997年)
[illegible] GAME KEY98	[illegible]	中国美术全集(总目)	用多媒体学桥牌
云霄飞车	三维地图册	中国古代诗词风韵	家用电脑与游戏机—98年合订本(上)
世界棋王	四通电脑字典ver3.1	长城	[illegible]
[illegible]	长城全真字型	室内装饰装修设计	中华人杰
水上狂飙	[illegible]之星	中国园林艺术	新中国邮票大全
[illegible]	[illegible]电子词典2.0	中国的世界遗产	多媒体电子书—建筑画
[illegible]	网络时代(1)	建筑外观设计	中国百年史(上)(下)2CD
水浒传·聚义篇	[illegible]	收藏系列—世界流通硬币	98中国国际航空航天博览会
[illegible]	[illegible]—电子文[illegible]系统	中华名胜	世界军事百科(上)(下)2CD
[illegible]	方正奥思'98(多媒体创作工具—学习版)	中国陶瓷图典(上)	[illegible]
[illegible]	[illegible]办公系统(字库、标准版)	中国百年油画展	中华风貌
98游戏宝典	[illegible]电子出版物查询系统(普及版)	七彩音乐	中英文求职面试一点通
网际风暴(A)(B)2CD	[illegible]	明代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	3D人体百科探秘
[illegible]	共享风暴3(A)(B)2CD	清代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	中国百科
[illegible]	共享风暴4(A)(B)2CD	中国近代建筑	轻松炒股2CD
[illegible]	[illegible]Ⅰ—魔音世界	建筑室内装饰装修	[illegible]大全——留美指南
[illegible]	[illegible]Ⅱ—[illegible]	中国美术学院油画精品(欣赏篇、教学篇)2CD	香港风光
[illegible]	音乐小制作	[illegible]	**限量供应**
[illegible]	多媒体制作工具大全	**知识百科及电子图书**	大富翁Ⅲ
[illegible]2CD	软件高速路(共享软件精华)(1)(2)2CD		

邮购地址:北京市813信箱捷径电脑公司　电话:68520836

联系人:李文东　邮编:100037

销售地址:北京海淀阜城路8号西边平房商学院对面121车站旁

凡来本店一次购货满50元者奖励本刊96、97年合订本(下册)各1本或洪涛软件一套

北　西三环航天桥　北京商学院　阜成路　东　捷径公司

地球 2140

原名:公元 2140

全中文 完全

——欧洲游戏排行榜连登 3 个月冠军宝座

不必再等红色警报了，坦克、大炮、导弹、火箭、激光、潜艇、战舰、离子武[illegible]技术，这里都有，您将体会到近 10 种坦克的独特攻击和海陆空三军大会战的震撼。

撼世力作

聊聊战略

需要配制：奔腾 100 以上
4 倍速光驱
16 兆内存
鼠标操作
操作系统：WIN95、DOS6.22

制作公司：TOPWARE
代　　理：中国大恒公司代理
独家发行：北京捷径电脑公司独家发行

咨询电话：(010)68520836

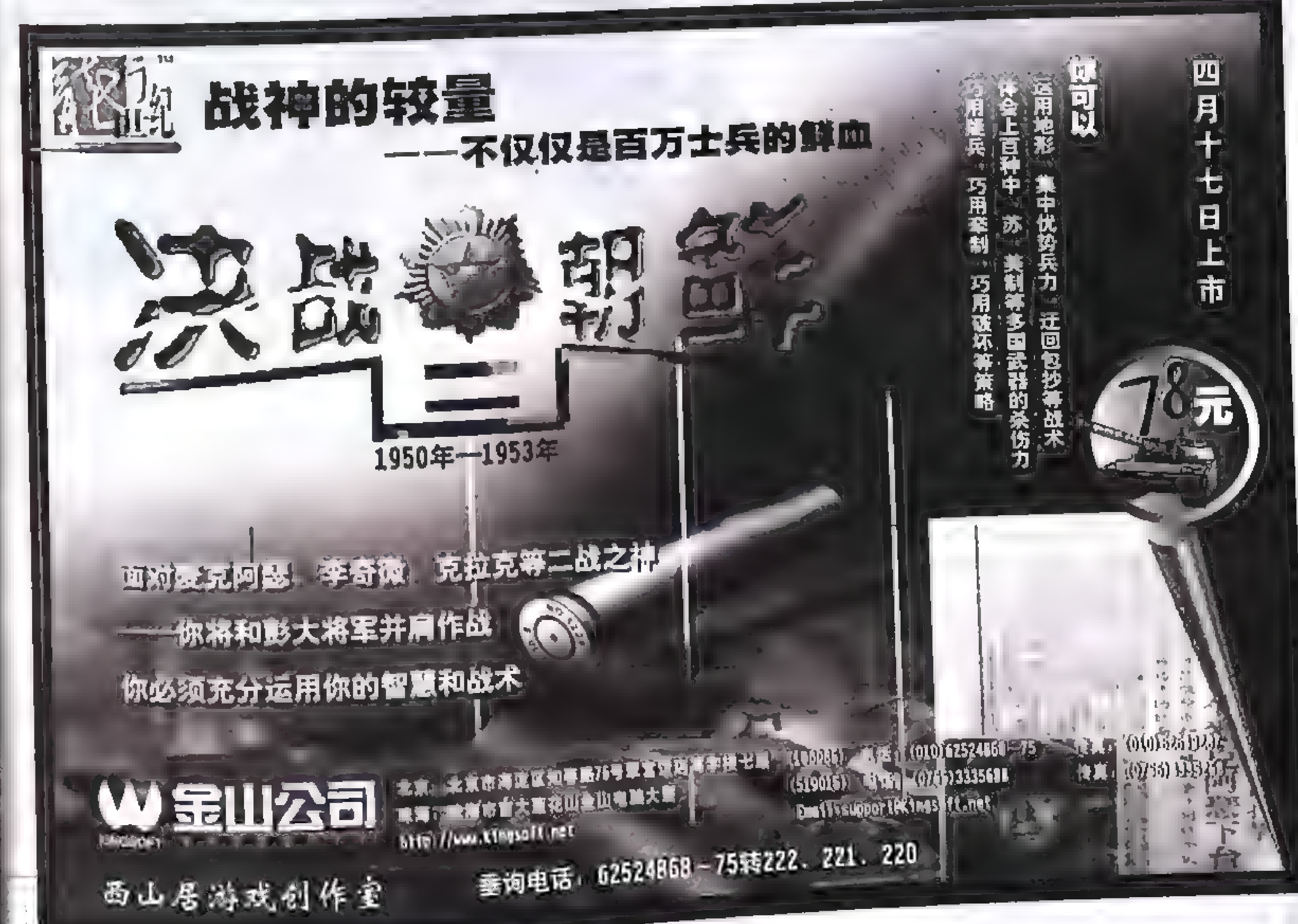
《地球 2140》请您定价？

(原名:公元 2140)

为庆贺本刊创刊 5 周年，答谢本刊读者，捷径公司独家发行欧洲制作大型即时战略游戏《地球 2140》中文版，采用全包装，配全套说明，您希望它以什么价格上市发行，请写信告诉我们，如果您定的价格和大多数读者一至被采用，您将有机会抽奖获得免费《地球 2140》一套。

软件上市时，凡本刊杂志销售点及各软件专卖店都销售，介时全国各地同时上市，请读者和各地销售点及时联系，欢迎邮购。

北京捷径电脑公司
发信地址：北京 813 信箱　邮编：100037
咨询电话：(010)68520836





上海育碧电脑软件有限公司 北京分公司

Ubi Soft

http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

全能游戏工具

全方不败

3.18上市啦！全国各软件专卖店均有销售

CD+说明书 仅售80元

游戏修改原来如此简单！

直接修改、定义所有不满意的内容不用了解什么参数追踪、什么地址判断。直接改，真的就这么简单锁存修改结果，真正的不死大法！

这个游戏也有简体中文版吗？

自带汉化包，真的将不少经典英文游戏界面变成彻底的简体中文版。汉化包将源源不断提供，中文游戏总有的玩。再也不愁看不懂英文界面了！

联机攻略知多少

数百种游戏攻略随时呼出告诉你过去未来再不怕迷失方向遇到又难打又无聊的关头，感觉蹦蹦跳跳闯关的乐趣！

联机辞典

随时排除英文障碍，轻松娱乐

实时抓图

随时捕捉精彩瞬间

玩家娱乐必备

实达软件 北京实达铭泰

通讯地址：北京海淀区中关村南三街8号 铭泰科技 邮编：100080
办公地址：北京海淀区中关村路17号中国科学院DSP大楼四层
TEL：010-62559561，62529569 网址：www.sunv.com

您给我汇款 20 元 我给您 300 种游戏全攻略

★《攻略王 1－3》全套磁盘，全面汇集300种市面上电脑游戏的攻略，简单实用，可以边玩游戏边看攻略，可方便打印，经部分玩家试用好评如潮！

★限期邮购业务已经开始，截止日期为1999年6月30日！本产品为独家销售，邮购价20元（免邮费），机会难得，请众玩家速到当地邮局办理汇款！

免费赠送实用手册《'99 电脑图书选购指南》限量 2000 本

★本手册内容为上百种最新电脑图书的目录及简介，将帮助您更准确地选购您需要的电脑图书。

★请于1999年5月20日以前来信索取，来信请写清您的姓名、邮编及详细通信地址，并随信附1元邮资。

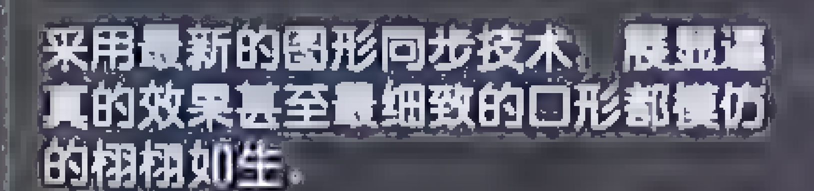
★汇款（来信）请至：北京9799信箱141分箱 智慧桥游戏乐园邮购部收 邮编：100101
★地址：北京安惠里2区12楼416 电话：(010)64976933



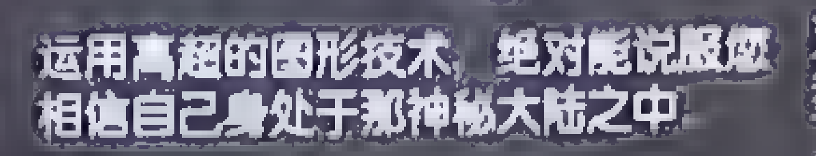
一个不能失败
的宿命之战!
一个千载难逢
的冒险机会,







采用最新的图形同步技术，展显逼真的效果甚至最细致的口形都模仿的栩栩如生。



运用高超的图形技术，绝对能说服您相信自己身处于那神秘大陆之中。

亚特兰提斯的全貌，左侧的火山的型的宫殿，表现了亚特兰提斯宁静一面。

一次拥有亚特兰提斯—辨图游贴大赠送

亚特兰提斯



九九年四月粉墨登场 Atlanti

中文版

第三波

地　址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室　100029
电　话：(010)62023122　传　真：(010)62368776
E-mail：acertwp@public.east.cn.net

每周五晚21:30－22:00第三波与你相约1026千赫"动心游

三國志英傑傳™

三国战棋类开山之作

第三波

方圆电子

KOEI

地址：北京市朝阳区马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室　邮政编码：100029　电话：(010)6202312
E-mail:acertwp@public.east.cn.net
每周五晚21:30-22:00第三波与您相约1026千赫"动心游戏"





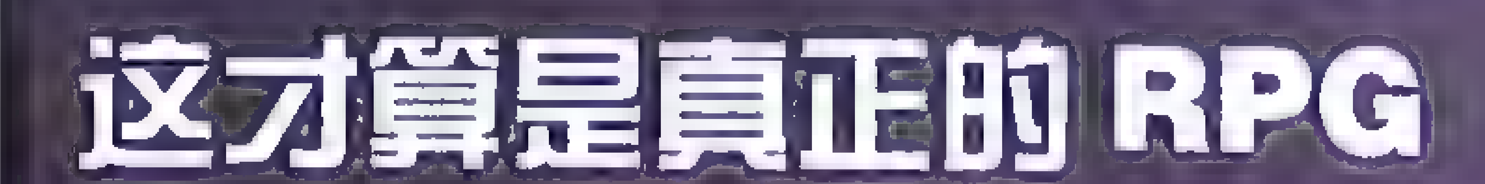
战友－孤独旅程的依靠





无情－核战后的生存铁则

80 年后劫继续



这才算是真正的 RPG

★真正完全开放式的故事线路，让您体会单机 MUD 的感觉

★比前作扩大两倍的版图

★更多更丰富的 NPC 为您指点迷津

★自由度极高的人物设定将影响到主角的前途命运

★50 年代的背景音乐更加烘托游戏的气氛

★先进的战斗系统，可针对敌人特定部位攻击

★真实的世界－善因善果，世事轮回，注意你的一举一动

异尘余生 2



永不结束的经典 RPG

Interplay

您应该相信它的实力

- E3 大展荣获年度最佳 RPG 奖
- Online 游戏网 98 年度最受欢迎的网络游戏
- 荣获《CGW》杂志 1999 年游戏金奖 RPG 类提名

★《异尘余生 1》荣获《电脑玩家》游戏金像奖年度最佳 RPG

★无疑地《异尘余生 2》将再度成为期盼值最高的 RPG 作品

第3波

金山游侠 II



独孤求败　自创独孤九剑　败尽天下英雄　生平求一敌手而不可得！

金山公司巨资买断舍夫新歌《笑傲江湖》MTV电子版　隆重推出《金山游侠 II》

- 作为优秀的游戏修改工具，金山游侠在苦练2年后**重出江湖**
  ——炼就独孤九剑，傲视群雄！
- 有谁能够**不必离开游戏画面**直接修改游戏
  —— 金山游侠II笑傲江湖
- 有谁能够随意**截取屏幕**显示的所有画面？
  —— 金山游侠II笑傲江湖
- 除了游侠，没有任何同类产品提供了英汉大师**金山词霸**电玩版，没有任何一款工具提供了多达**60个**游戏全攻略！
- 游侠II传授您独孤九剑！任何游戏**5秒钟**搞定，助你成为游戏玩家**王中王**！
- **4月24日含笑现场签名首发**



龙行世纪™

欢迎邮购　邮资免费

笑傲江湖，谁与争锋！
Http://ciba.kingsoft.net



垂询电话：62524868－75转222、221　220
北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　(100086)　电话：(010)62524868－75　传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦　(519015)　电话：(0756)3335688　传真：(0756)3335268
http://ciba.kingsoft.net　Email:support@kingsoft.net　信箱：北京市9605信箱

决战朝鲜

1950-1951

战神的较量
——不仅仅是百万士兵的鲜血

- 面对麦克阿瑟、李奇微、克拉克等二战之神
  ——你将和彭大将军并肩作战
  你必须充分运用你的智慧和战术
- 你可以
  运用地形、集中优势兵力、迂回包抄等战术
  体会上百种中、苏、美制等多国武器的杀伤力
  巧用疑兵、巧用牵制、巧用破坏等策略

78元
欢迎邮购　邮资免费

4月17日火爆上市，
首发地点：海淀影剧院

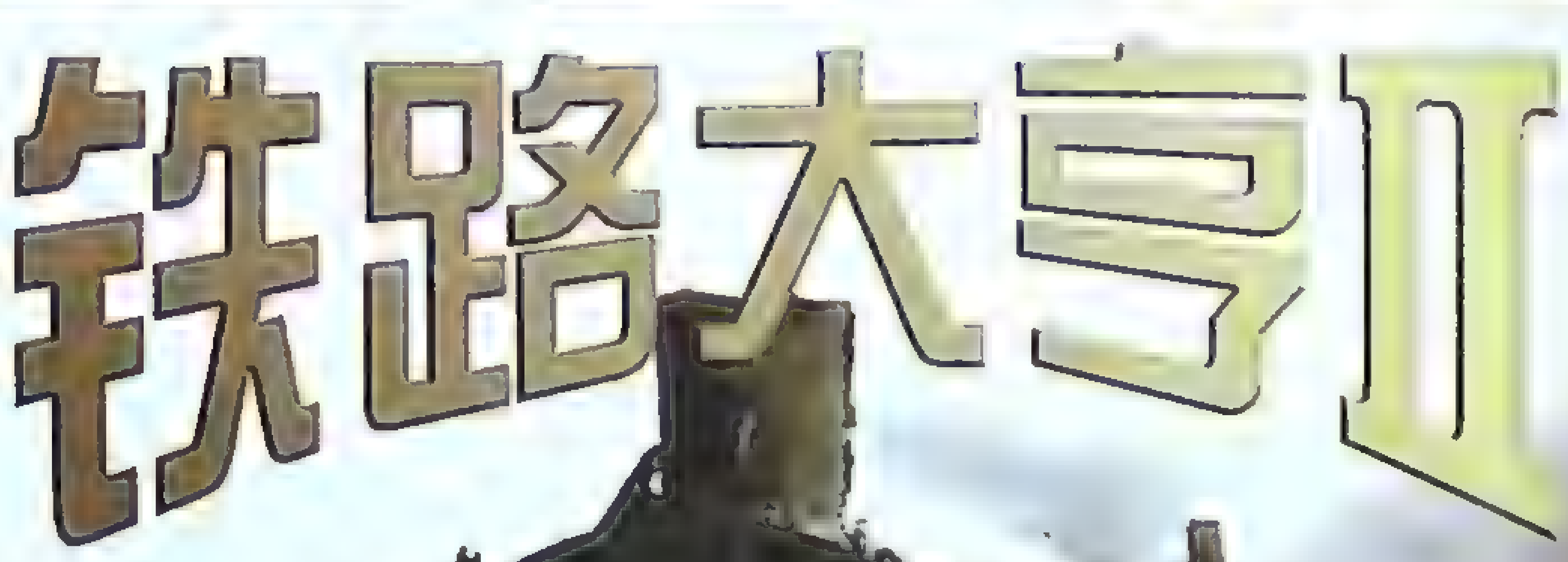
金山公司
KINGSOFT GAMES　西山居游戏制作室
垂询电话：……221　220

K I N G S O F T


COMMANDOS
BEYOND THE CALL OF DUTY







《铁路大亨2》是由席德梅尔制作的著名游戏《铁路大亨》的续集。在游戏中你可以运载34种货物和旅客，使用历史上曾经有过的51种蒸汽机、柴油机和电气化机车。玩家可以在1804年至2000年期间建立运输帝国，并且通过价格战、服务战、广告战、股票炒作和公司合并等各种商业策略击败你的电脑对手。在游戏中你可以在世界各地，包括美国、欧洲和中国经营你的铁路公司。并且可以在华尔街的股票市场上一展你的理财能力。

权威性

全面性

专业性

实用性

广泛性



C,VB大本营
- 源码示例 Samples (Source Code)
- 技术资料 Documents
- 开发技巧 Tips
- 分类控件 OCX, ActiveX
- 专用工具 Tools

开发工具大本营
- Help文件制作工具
- 安装制作工具
- 编辑器
- 声音编辑
- 素材制作工具(按钮，背景，标题字)
- 调试测试工具
- 其他工具

Delphi大本营
- 源码示例 Samples (Source Code)
- 技术资料 Documents
- 开发技巧 Tips
- 分类控件 VCL
- 专用工具 Tools

文件格式大本营
- 文本及字体文件 Word Doc, Rich Text Format, True Type字体, PDF等
- 图形文件 Bmp, Gif, Jpeg, Psd, Tif, Pcx, Yuv等
- 声音文件 Wav, Mid, Mpeg, CDA, CD等
- 动画 Avi, Mov, Mpeg, 3DS, Pic(AutoDesk)等
- 编制文件 Exe, Hlp, Lib, Obj, Map等
- 压缩文件 Rar, Arj, Zip等
- Windows文件 Ini, Ico, Lnk, Reg, Res, Scr, Crd, Cal等
- 数据库 dbf, Paradox, Excel等
- 其他格式 keyboard, Joystick, speaker, mouse, Epson等

技术站点大本营
- 开发 Top 10
- Delphi Top 10
- VC Top 10
- VB Top 10
- 英文技术站点
- 中文技术站点

文章精选
- 成功的程序员事例
  - 国内(求伯君，王志东)
  - 国外老前辈(Gates, Lotus)
  - 国外新生代(Yahoo, Netscape, Linux)
- 开发实例

开心一刻
- (关于程序员和电脑的笑话集)

世界上最成功的人一开始是个程序员。
程序设计是世界上发展最快的行业，
它也是报酬最高的行业之一。

超过1000M的源程序，开发工具，技术资料
全世界优秀程序员的心血凝聚

双CD ¥78元


全

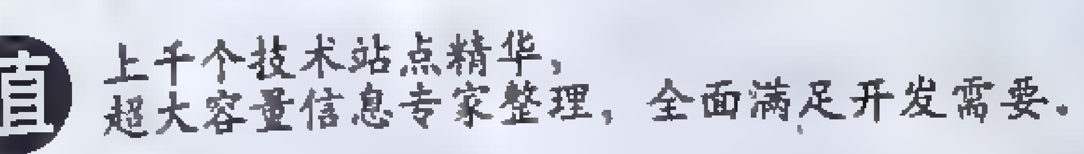
语言全--Visual C++，Visual Basic，Delphi，C/C++，ASM等。

资料全--上千个源程序精彩案例，上千种VCL，OCX源码控件，数千个开发技巧和技术文章，数百种文件格式说明。

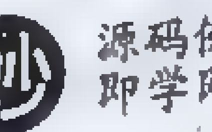
领域全--覆盖Windows程序界面设计，多媒体，通讯，Internet网络，数据库，报表打印，系统编程，程序算法等各个领域。


新

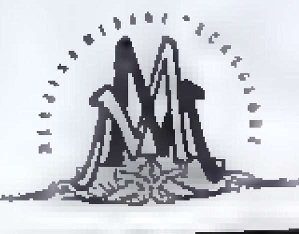
资料最新：来源于Internet 网络的最新更新；
技术最新：Win95/98当前最新编程技术。


值

上千个技术站点精华，
超大容量信息专家整理，全面满足开发需要。


妙

源码例子和精彩控件是绝好的学习内容，即学即用。



北京美达美科技有限公司
海淀区万泉河路115号西环写字楼313室(100081)
电话:010-62614593　网站:www.csdn.net

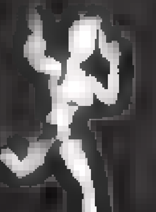
你是否曾渴望四处流浪？你是否曾渴望在丛林探险？你是否曾渴望闯入这个未知的世界？和劳拉同行吧，让你们的足迹遍及海角天涯！在浓雾弥漫的伦敦屋顶上穿行，在热带风光的南太平洋群岛中游荡，在荒漠孤寂的内华达沙漠里跋涉，在戒备森严的51号地区……

感受琼斯式的冒险和007般的身手——

古墓丽影III


关卡次序选择——可允许你根据个人喜好为劳拉安排冒险的路线和先后顺序


新颖的交通工具——包括爱斯基摩皮艇、四轮摩托车和水下推进器等


威力无比的新式武器——改进型枪榴弹发射器、沙漠之鹰自动手枪和火箭筒等


灵巧实用的新动作——疾跑、前冲翻滚、下蹲躲避、匍匐前进以及猴子式悬荡


全新的图形引擎——将为带给你五彩缤纷的光源，泛着涟漪的水面和倒影，以及朦胧的雾气和各种天气变化效果。

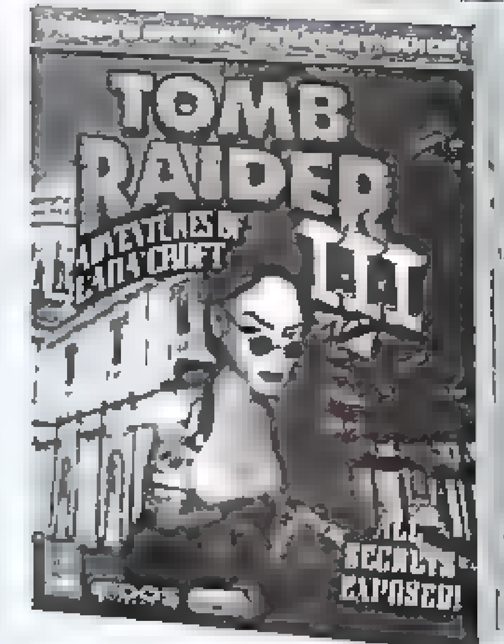
好评热卖中！

附赠
典藏版古墓丽影巨型纸牌
1999年劳拉主题年历卡
超值售价￡148元

SunTendy 新天地互动多媒体

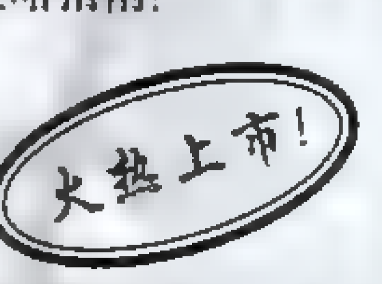
EIDOS

古墓丽影III》 官方攻略指南



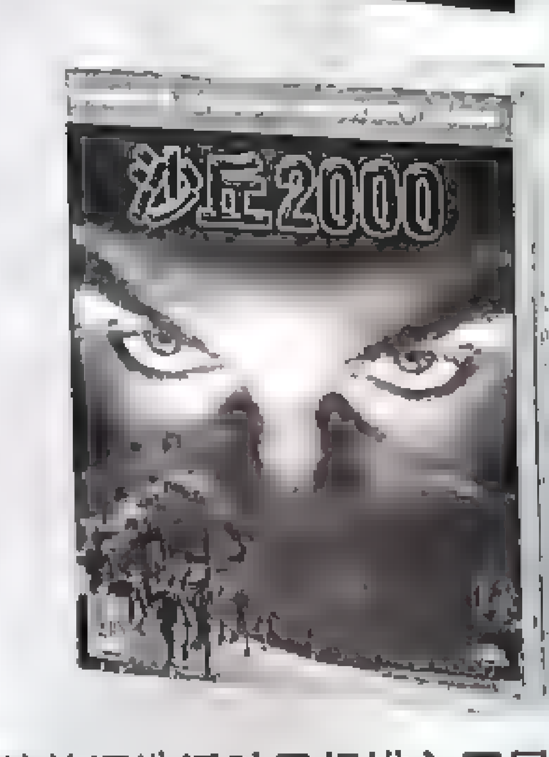
如果那远古的神像和神秘的起源物质也不能吸引你，这就是她，劳拉那无穷无尽的魅力。而这本《古墓丽影III》官方攻略指南同样也会成为所有"劳拉迷"、"古墓迷"的挚爱。无数来自制作组的第一手资料和精美图片、CG，加以高质量的全彩色印刷，所有这一切都将使它成为你最值得收藏的一本攻略指南！

★ 以大量文字详尽的解析每个关卡的流程
★ 向你传授面对任何一个敌人、障碍和陷阱时最有价值的策略
★ 揭示游戏中所有的隐秘地点
★ 剖析每一个使你困惑的迷题
★ 采用国际标准全彩色铜板纸印刷，全书厚达100余页，彩色插图1100多张，无可比拟的超值价格！



《盟军敢死队》 权威官方攻略指南





全面剖析游戏中一切，每个隐秘的细节都不会被放过。Prima Publishing正式授权，新天地互动多媒体聘请专家进行精心翻译，以31.2万字和180余张地图带指引你一步一步走向胜利，全书厚达200页，极具收藏价值！

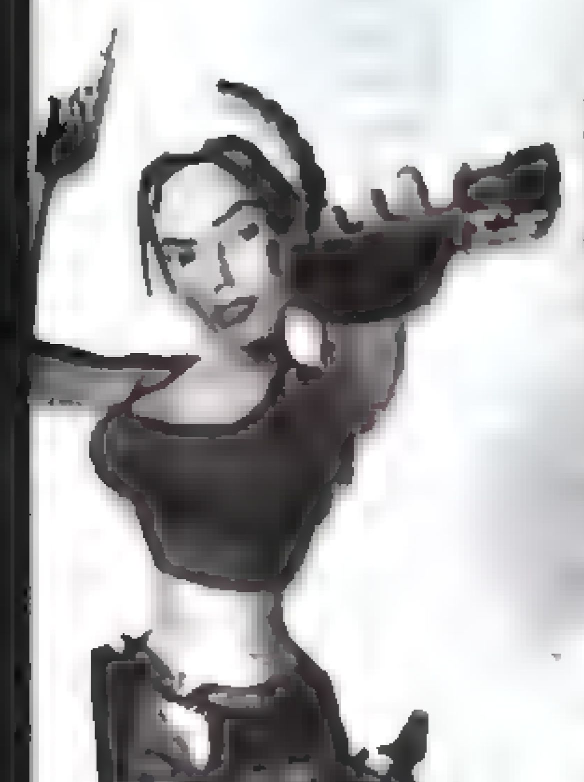
★ 想知道什么才是"不流血的战争"吗？我们将告诉你作为一名完美的战士所应具有的一切！
★ 全面剖析所有任务流程
★ 详尽至极！指导你该去如何干掉每一个敌人
★ 操纵6名敢死队员的权威战术经验

《沙丘2000》 权威官方攻略指南

火热上市！

沙丘2000

由Westwood的《沙丘2000》游戏制作小组提供资料，Prima Publishing正式授权，全面剖析三大家族所有任务流程，向你传授最致命的单人和多人游戏战术。并以大量文字和直观的图片向你讲解了资深的建筑技巧和用兵之道。全书厚达200页，31.2万字，各类插图120余张，采用国际标准高级胶版纸印刷，极具收藏价值！



在全国广大玩家的热情支持下，"中国劳拉"真人模特的评选活动已经进入了尾声。在新天地的办公室里，我们正紧张的统计着那堆积成山的来自神州大地四面八方的选票；而国际互联网上首都在线（WWW.263.net)的选票也紧锣密鼓的统计之中。看着庞大的选票数字，我们再一次深深感受到了广大玩家对中国游戏业及新天地的热情支持和关注！

在四位候选人之中，尤其以A王蓉小姐和B符少婷小姐更为出众，两者得票不相上下，难分伯仲。同样的两个沉甸甸的大箱子，每日里几乎同样多的选票增长比例，让这场"中国劳拉"的角逐变得更加激烈和引人入胜。究竟鹿死谁手，谁将摘取"中国劳拉"的桂冠，我们将在本月公布，请大家拭目以待。

对于支持新天地"中国劳拉"真人模特评选活动的广大的热情玩家，我们将从选中最终劳拉模特的玩家中抽取20名幸运者，设置"独具慧眼奖"，获：新天地互动多媒体发行的正版《古墓丽影III》一套，获奖名单将于本月公布。

《古墓丽影III》
好评热卖中！

SunTendy
地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)　邮编：100091
联络：新天地市场部　电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036

巴布在春寒料峭中

哈！哈！实在是不好意思！上个月巴布懒的不想动弹、所以嘛~~~~~~~~~三月份的“巴布”大酒店只能暂时歇业一个月啦！这个月的中奖人数好象有许多哦！（当然啦，其中包含有一月和二月号的全部幸运儿）接着呢~~~~~有几件“小”事要告诉大家一声：

1、迫于玩友们可怕的流言蜚语和读者们强大的舆论压力，巴布在经过22秒的面壁思过之后决定在酒店招牌中添加如下语句——“为避免读者在心爱的杂志上开天窗，本抽奖表格复制有效，亦可使用电子邮件参加抽奖 E-mail地址：bob@kingstargroup.com.cn”。

2、如果你认为自己的文章拥有足够魅力和诗情画意的话，本栏目非常欢迎你来做主持人。不过请务必使用电子稿件，投稿地址同上（题材不限）。

3、注意！注意！请各位中奖者注意！由于本栏目的抽奖方式完全随机（绝无私情）且奖品直接寄出！所以，请读者们来信时千万注明详细地址，在抽奖名单公布后20天里还没收到奖品的请致电021-65643055*53查询。

4、嘿！嘿！二月份巴布收到许许多多的批评信！这个~~这个~~关于二月三十一日的问题嘛~~在这里就先不要讨论了嘛！（呜~~~~~~~~~~~大家就饶了我吧！哇~~哇~~~~）

[illegible]的情[illegible]动！[illegible]
[illegible]下游的[illegible]失落明！
[illegible]疯狂的[illegible]
[illegible]每月每日的快乐与[illegible]
[illegible]
[illegible]自己已是[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]心就此放[illegible]
[illegible]并不因为心里明白而不爱你，也并[illegible]
[illegible]心，早已把[illegible]
[illegible]天使！情，已是[illegible]
[illegible]

虽然从不肯承认自己的脆弱，却也无法证明自己的坚强，难以置信的把所有心思都倾注在关于你的一切，用最动人的语句赞美不休的描绘你在我心中的完美……失去你的世界，空洞、无助、冰冷、失落而又孤寂！

是痴心妄想？是违背理性？是水中捞月？是自寻烦恼？是为幸福而孤注一掷？或是挺起胸堂哪怕明天的自己会伤痕累累！！！

非常喜欢陈百强的这首“只因爱你”也许是因为心有所共鸣……

曾经有你！因此有我！

——本文仅献给那些正在经济危机中苦苦挣扎的网虫们……

左擎苍，右牵黄

西北望，射天狼

巴布大酒店

哇！哇！奖品多多！

快快填妥以下表格并贴于信封背面寄往金仕达多媒体有限公司上海总部！可口“大餐”等你品尝！

地址：上海市国权路525号复华科技楼一楼“金仕达多媒体有限公司”巴布先生收。

邮政编码 200433

来信截止日期1999年4月30日，以到信日为准！

金仕达多媒体
上海总部
地址 上海市国权路525号 复旦大学复华科技楼一楼
电话 (021) 65643055
传真 65643054 邮编 200433
E-Mail bob@kingstargroup.com.cn
北京办事处
地址 北京市海淀区苏州街78号406室
电话 (010) 62574983
邮编 100080
http www.kingstargroup.com.cn

姓名：	年龄：
E-Mail：	
联系地址：	
电话：	邮编：
问：金仕达多媒体的网址是什么？ 答：	

99年1月号幸运儿

陆涛（荆州）孙茂华（大连）袁健（山东）赵庆磊（甘肃）赵忠魁（沈阳）

99年2月号幸运儿

黄凯（武汉）赵斌（河北）贾福增（北京）李喜亭（辽宁）苏睿杰（福建）

席磊 代超武 陈玉颖（北京）贾 琪（山东）张鑫 钱宣宇 黄耀江（上海）赵治斌（陕西）曾宏兆（湖南）梁俊杰（广东）

本期“大餐”金仕达出品的软件任选一套，共计五份。

获奖名单见99年5月号“巴布大酒店”



Ulead® Systems

网址:www.ulead.com.tw

Photo Express 我形我速 2.0——影像处理小灵通,提供全新丰富模板图库,轻松成为影像处理专家!可用于相片修饰,特技效果,贺卡设计,万年周历、月历、年历,标签,CD、杂志封面,请柬,名片,证书,信封。。。。。方便极了!还有变形动画!网络相片共享,及管理所储存的相片的电子相簿!
1997 年获《电脑报》十大优秀软件奖

PhotoImpact 4——影像处理大师,网页设计利器!专业设计、制作必备工具。集图像、图形和动画处理于一体,提供多样化的网页图形制作工具。可用于制作公司介绍,产品目录,各类 DM,各类贺卡、邀请函设计,相片处理(如影像合成,旧相片翻新、加字),网页设计。

Ulead COOL 3D 2.0——制作热门 3D 图形的最佳工具。透过其它竞争产品所没有的特殊效果,让使用者可以在几分钟内轻松制作更为出色的 3D 文字和图形,并加到网页、数位视讯、多媒体光碟、简报和文件中。

Ulead VideoStudio 3——友立全新推出的消费级数位视讯编辑软件,由重量级的视讯编辑产品 MediaStudio Pro 衍生而来,同时兼顾了简单好用与功能强大的编辑能力。使用者只要具备摄录放影机、个人电脑和视讯撷取卡,就可以利用 VideoStudio 轻松地将原始的录影带转换成加上字幕、转场、旁白和背景音乐的数位视讯作品。







友立资讯

邮发代号:82-622

家用电脑与游戏机



通往电脑世界的捷径

本刊是中国大陆地区最早出现的专业游戏媒体之一。五年风雨走过,坚持寓教于乐的办刊宗旨,读者至上的办刊方针,融时效性、专业性、互动性与休闲性于一体,让您在轻松写意中掌握电脑知识,遨游游戏世界。

本刊现存刊物

名称	原价/本	现价/本	邮费/本	挂号费/本
99 年 1、2、4-12	6.8	6.8	免	1 元
98、2、4、5、10、11	6.8	6.8	免	1 元
98 合订本(上)	19.6	19.00	免	免
98 增刊	19.20	19.00	免	免

以上杂志本刊接受邮购

邮　编:100037
地　址:北京市 813 信箱《家用电脑与游戏机》
电　话:010-68728137-11
010-68278138-11
联 系 人:姜雅丽



尖端100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端100",把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计精体现了全球电脑玩家的行动趋势,希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明:* 新上榜 ^名次上升 - 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2版 {reg} 注册版

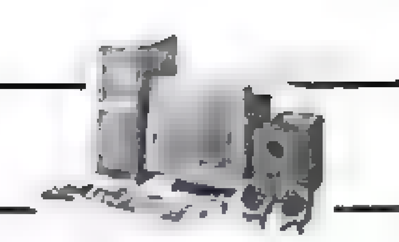
另 注:中文译名为暂译,有些游戏尚未有合适的译法,所以暂时空缺中文译名。

1999年3月22日第12周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	12	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
2	2	5	2	Alpha Centauri {!}	Firaxis/Electronic Arts	阿尔法半人马座
3	4^	3	3	Heroes of Might and Magic 3 {!}	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
4	3	17	1	Half-Life	Valve/Sierra	半条命
5	6^	47	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
6	5	50	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
7	7	19	5	Railroad Tycoon 2 {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨Ⅱ
8	8	15	6	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	神偷:暗黑计划
9	9	20	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
10	10	43	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界
11	11	77	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
12	12	17	9	Fifa 99	EA Sports	FIFA 足球 99
13	13	7	13	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
14	14	25	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车Ⅲ
15	15	21	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
16	17^	66	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
17	19^	11	17	Myth 2 (Soulblighter) {!}	Bungie	神话Ⅱ
18	16	16	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
19	20^	24	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	恺撒大帝Ⅲ
20	18	17	15	Settlers 3	Blue Byte	拓荒者Ⅲ
21	22^	17	16	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代:罗马的兴起
22	21	30	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
23	23	38	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
24	24	47	9	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒
25	26^	44	25	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
26	27^	17	21	Tomb Raider 3	Core/Eidos	古墓丽影Ⅲ
27	32^	121	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
28	25	15	22	Return to Krondor {!}	Sierra	重返克朗多
29	28	19	15	SiN	Ritual/Activision	原罪
30	29	18	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
31	36^	19	31	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
32	33^	75	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
33	31	122	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
34	30	71	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
35	41^	30	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
36	34	22	12	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	升刚
37	39^	74	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
38	49^	11	38	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	星际部落
39	42^	14	39	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	星球大战:侠盗中队
40	44^	25	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
41	37	115	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
42	38	53	4	Battlezone	Activision	终极战区
43	35	14	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰Ⅳ
44	45^	74	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情

45	40	38	7	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队
46	48^	15	33	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000
47	46	21	36	Links LS 1999	Access	名流高尔夫 1999
48	43	30	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	-
49	47	8	43	Close Combat 3 (The Russian Front) (!)	Microsoft	近距离作战Ⅲ苏联前线
50	75*	2	50	Army Men 2	3DO	玩具兵大战Ⅱ
51	50	86	4	X-Com 3 (Apocalypse) (!)	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
52	51	19	51	Delta Force	NovaLogic	三角洲特种部队
53	55^	70	6	The Curse of Monkey Island (!)	LucasArts	猴岛小英雄Ⅲ猴岛的诅咒
54	57^	9	54	Oddworld (Abe's Exoddus) (!)	Oddworld/GT	奇异世界:阿比逃亡记
55	54	89	25	Links OS/2 (O)	Access/Stardock	名流高尔夫 OS/2
56	52	69	16	Blade Runner (!)	Westwood/Virgin	银翼杀手
57	53	16	42	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	血祭Ⅱ
58	73^	4	58	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	恐龙猎人Ⅱ恶魔种子
59	58	16	58	European Air War	MicroProse/Hasbro	欧洲空战风云
60	-*	1	60	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000
61	59	90	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
62	69^	75	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) (!)	LucasArts	死星战将Ⅱ杰迪骑士/资料片
63	60	159	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明Ⅱ/幻想世界
64	56	62	29	I-War/Independence War	Ocean	独立战争
65	62	138	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
66	68^	28	19	Dune 2000 (!)	Westwood/Virgin	沙丘 2000
67	64	40	9	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	天旋地转:自由空间
68	61	17	22	Populous (The Beginning) (!)	Bullfrog/Electronic Arts	上帝也疯狂Ⅲ
69	65	51	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) (!)	LucasArts	星际叛乱
70	63	8	59	Viper Racing	Monster/Sierra Sports	-
71	-*	1	71	RollerCoaster Tycoon	Microprose	-
72	74^	14	34	Gangsters	Hothouse/Eidos	教父
73	70	121	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	命令与征服/红色警报/资料片
74	71	69	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人 97/98
75	67	4	67	Magic & Mayhem/Duel: The Mage Wars	Mythos/Virgin	魔法师传奇
76	66	3	66	Nascar Revolution (!)	EA Sports	云丝顿大赛车革新版
77	76	72	18	Riven (The Sequel To Myst) (!)	Cyan/Red Orb	星空断层
78	72	173	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际Ⅱ
79	78	76	19	Ultima Online/Second Age (!)	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
80	-*	1	80	Grand Touring	Elite/Empire	-
81	79	19	64	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	骑士与商人
82	81	47	28	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO SI	巡回汽车冠军赛
83	100^	2	83	Resident Evil 2 (!)	Capcom	生物危机Ⅱ
84	83	73	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅Ⅱ
85	82	78	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝:未来战争
86	80	16	63	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	NBA 职篮 99
87	84	13	84	Speed Busters (American Highways)	UbiSoft	霹雳飙车
88	94^	12	68	Uprising 2 (Lead and Destroy)	3DO	起义Ⅱ
89	77	75	4	Fallout	Interplay	异尘余生
90	-^	9	58	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	二战名机
91	91	12	82	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	国王秘使:永恒的面具
92	85	10	73	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	上古卷轴:红衣卫士
93	95^	12	55	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	英雄传说Ⅴ巨龙之火
94	88	28	39	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	-
95	86	117	10	Trials of Battle (O)	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
96	87	60	8	Gag	Auric Vision	-
97	98^	4	97	After Dark Games	Berkeley	-
98	93	84	12	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) (!)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ英雄王朝/资料片
99	89	11	63	Dark Vengeance	Reality Bytes/GT	黑暗复仇
100	92	65	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将Ⅴ世纪的预言



电玩点将榜

综 合 榜

* 1. ↑	星际争霸	StarCraft	BLIZZARD/奥美(1877)
* 2. ↓	盟军敢死队—深入敌后	Commandos	EIDOS/新天地(1664)
* 3. ↑	足球 99	FIFA99	电子艺界(1240)
* 4. ↑	古墓丽影Ⅲ	TombⅢ	维真/新天地(913)
* 5. ↓	仙剑奇侠传(包括 98 柔情篇)		大宇(871)
* 6. →	大富翁Ⅳ		大宇(864)
* 7. ↓	风云		众心电子(736)
* 8. ↑	极品飞车Ⅲ	Need for speedⅢ	电子艺界(706)
9. ↑	帝国时代	Age Of Empires	微软(654)
*10. ↓	暗黑破坏神	Diablo	BLIZZARD/奥美(612)
*11. →	最终幻想Ⅶ	Final FantasyⅦ	电子艺界(424)
*12. ↑	上帝也疯狂Ⅲ	Populous: The Begginning	牛蛙/电子艺界(361)
*13. ↓	魔法门Ⅵ-天堂之令	Might And MagicⅥ	3DO/育碧(353)
*14. ↓	沙丘 2000	DUNE2000	维真/新天地(304)
*15. →	半条命	Halflife	sierra/奥美(263)
*16. ↑	幻世录		奥丁科技/智冠电子(244)
*17. ↑	魔法门之英雄无敌Ⅱ胜利之战	Heroes Of Might And MagicⅡ	3DO/育碧(222)
*18. ↑	恺撒大帝Ⅲ	CaesarⅢ: Build A Better Rome	SIERRA (218)
*19. ↓	银翼杀手	Blade Runner	维真/新天地(210)
*20. ↑	三国志Ⅵ		光荣(207)
*21. ↑	命令与征服	Command & Conquer	维真/新天地(180)
*22. ↑	模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(165)
*23. ↓	铁甲风暴	Metal Knight	目标软件(154)
*24. ↑	阿猫阿狗		大宇(143)
*25. ↑	异尘余生Ⅱ	FalloutⅡ	Interplay/第三波(135)
*26. ↑	横扫千军	Total Annihimation	GT/中图(128)
*27. ↓	世界杯 98	World Cup98	电子艺界(116)
*28. ↓	NBA 篮球 99	NBA Live99	电子艺界(113)
*29. ↑	骑士与商人	Knights And Merchants	Joymania/育碧(90)
*30. ↑	生死之间Ⅱ	Live Or DeadⅡ	创意鹰翔(86)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

榜 评

说实话，灰灰真是觉得这一期的榜评实在太难写，因为点将榜前10名已经连续两个月没有任何新面孔出现了！真是太乏味了！不过幸好座次还是有点变化：首先是新贵《盟军敢死队》后继乏力，盘踞榜首两个月后终于让位给虎视眈眈的《星际争霸》；其次是《FIFA99》一路高奏凯歌，成为首次冲入点将榜三甲的体育类游戏，眼下国奥出征在即，球迷玩家热情高涨，不知下个月点将榜新霸主会不会是《FIFA》？《古墓丽影Ⅲ》步步为营，加上强大的宣传攻势，劳拉的潜能谁也不敢断言，但与榜首得票一半的差距表明新天地在舆论和人气方面还要多下点功夫才行；《风云》的中文RPG老大只做了一个月，目前江河日下，恐怕下个月的前10名都不一定有份了；《极品飞车Ⅲ》限于题材，也很难再有作为，但多半会继续稳坐赛车类游戏老大的位子很长一段时间。

那么谁会是下月点将榜前10名的新热门呢？《上帝也疯狂Ⅲ》、《半条命》和《恺撒大帝Ⅲ》都是国外TOP100响当当的角色，且上升势头不减；本期新人《模拟城市3000》、《异尘余生Ⅱ》和《骑士与商人》则或崭新包装，或立意新颖，最近人气极旺；TOP30外远远还有刚刚上榜的《博德之门》和《生化危机Ⅱ》，都是TOP100曾经的或未来的头名，诸位看官要知究竟鹿死谁手？这个……灰灰也不敢妄加评论(言多必失，嘿嘿)。但国内玩家一向不怎么买TOP100的帐，这倒是事实——灰灰之见，要想在前10名站稳脚跟，第一必须是精品，第二要易玩好玩耐玩，第三呢，要符合国情：你的游戏再好，也要玩家们的"鸡"跑得动才行啊。

说到这儿，想起上期问卷里玩家对游戏要求配置太高的怨声载道，来看看这个："史克威尔的最终幻想——力求使低配置玩家失去信心(《最终幻想Ⅶ》)"，"我的机器只剩半条命了(《半条命》)"，"点将榜打0分！一半的游戏我的机器都玩不了！"——灰灰："我的奖金！(昏倒)"不过，话说回来，诸位玩友的点评真的越来越精彩了，灰灰经常边看点评边乐出声，点将榜还要各位玩家大力支持，也许灰灰会在适当的时候做一个"某某玩家游戏点评黄金精选辑"或是"某某游戏地雷点评特别回顾"之类的东东呢；)。另外，幸运读者的奖品可是越来越丰厚喽，本期幸运读者的奖品是：第三波提供的神秘礼物一套！大家有什么新鲜有趣的点评，还请快快写信或发妹儿给灰灰哦——投票多了，幸运读者才可以增加，奖品才会更好更多，灰灰更可以乘机扩大版面，多发奖金！哼哼，到时候……(老编："灰灰！一个人坐那儿傻笑什么！还不快给我干活去！")

选票格式：您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)：

1.__________ 2.__________

3.__________ 4.__________

点将榜投票地址：100037 北京813信箱，点将榜栏目收

E－MAIL：reader@fcgm.com.cn

读者点评

《盟军敢死队》 本期排名(2)

点评："苦不苦，想想人家萨达姆；累不累，看看盟军敢死队……" （江苏射阳 **曾奇夫**）

点评：贝雷帽："本次任务是去纳粹那儿偷扫雷器……"
众："？……太大材小用了吧……"
贝雷帽："听说扫雷器在《风云》那儿可以卖大价钱，回来也可以贴补贴补家用，给老鸡升升级……" （山东济南 **王者**）

点评：贝雷帽："间谍呢？间谍哪儿去了？"
间谍：(在纳粹尸体中呻吟)"啊……，都怪我化装得太像了！" （汕头 **杨巍**）

点评："指挥官，火力太猛，火光四射，看不清目标啊！"
"好办，打开OPTION，关掉所有的效果……" （北京 **王衍**）

《最终幻想Ⅶ》 本期排名(11)

点评：我：(手握鼠标，得意洋洋，导演口吻)"游戏史上最心痛，最悲伤，最惨绝人寰的大结局：艾丽丝之死，预备，ACTION！"
声卡："……吱……吱吱咕咕……叮……叮当！"
艾丽丝："导演，你怎么还用破ISA？人家要MX300嘛……"
我：(昏倒) （广东信宜 **林水生**）

《古墓丽影Ⅲ》 本期排名(4)

点评：小龙女："劳拉，我和过儿走了以后，古墓派就交给你了……" （河北唐山 **赵斌**）

《半条命》 本期排名(16)

点评：望着爆机画面，我又看到了游戏名称—HALFLIFE。哼，我只有114条命了。 （北京 **祖文韬**）

《红色警戒》 本期排名(39)

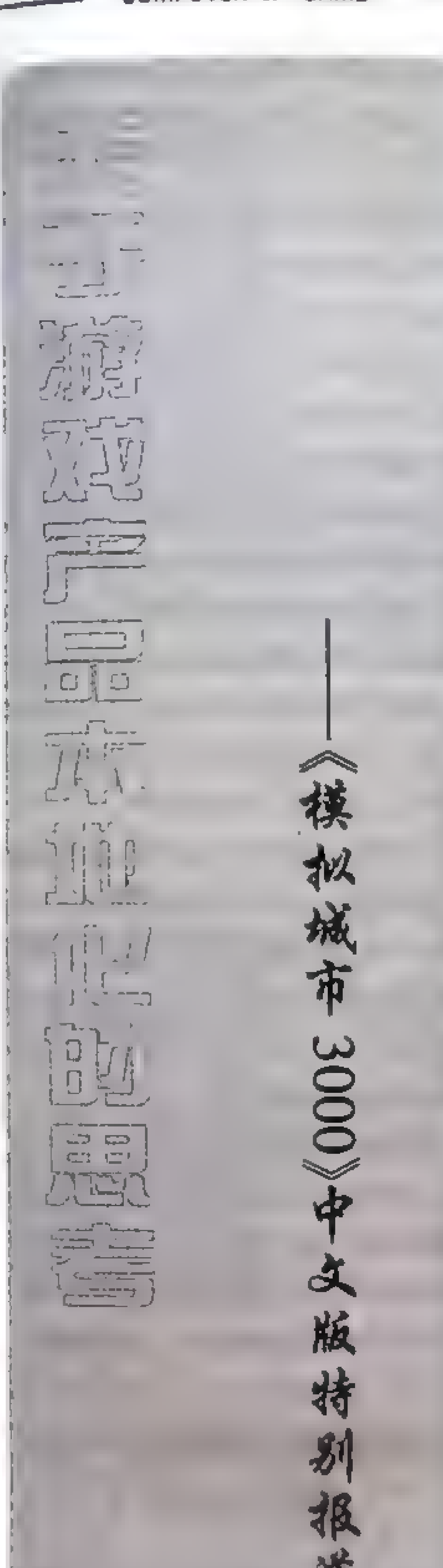
点评：老师："德国入侵前苏联后，前苏联采取了那些对策？"
学生："造好基地车，赶快逃命。" （湖北宜昌 **帅镇**）

《阿猫阿狗》 本期排名(24)

点评：乐乐："谁敢阻止我登上宝座！"
李逍遥："看我的万剑诀！"
乐乐："瞧我的！"(呼叫灰灰)
……(灰灰控制排行榜，乐乐荣升冠军)
灰灰："……冤枉啊！灰灰没拿过人一针一线，主编，就饶我一命……" （北京 **张翔**）

幸运读者

吉林长春	于东辉	北京	洪　伟	北京	龙永志
广东惠州	佟肇芫	重庆	付定彦		



现在的电子(电脑)游戏日趋复杂，俨然已经成为一种涉及文学、艺术、电子技术等诸多领域的综合性产品。不可否认，文化的影响正一步步深入游戏领域，由于文化不同且存在语言障碍，国内玩家很难真正理解某些国外游戏的内涵，甚至难以接受。

正因如此，国内的游戏制作商及代理商一直都在致力于游戏"本地化"的工作，据了解，新天地、第三波以及金仕达等公司目前正在进行一系列游戏的汉化工作，而业界先驱前导更是为弘扬民族特色而义无反顾，可见游戏"本地化"之重要。国内的厂商如此，国外的厂商又如何呢？

据说最近电子艺界正在做《模拟城市3000》的汉化工作，而且其中趣事颇多，为了让读者更加了游戏"本地化"工作的内涵，同时给读者提供更多的这款游戏中文版的信息，我们采访了电子艺界北京办事处负责本地化工作的产品市场总监孙敏伟先生，看看究竟有何秘密。

问：听说《模拟城市3000》的中文版正在制作之中，请问情况如何？什么时候可以在国内发布？

答：《模拟城市3000》是电子艺界旗下著名的制作室MAXIS今年的力作，今年年初我们已经在国内发布了其英文版本，主要是为了满足国内玩家在第一时间感受这套游戏的强烈愿望。游戏发布之后反响很好，然而游戏中的英文信息以及许多随机发生的趣闻轶事，对于国内玩家来说很难把握，不免有些遗憾。为了使国内更多的玩家充分体验到这款游戏的魅力，我们积极同制作室联系，密切配合，争取以最快的时间推出其中文版本。就目前的工作进度而言，中文简体版的所有资源本地化以及测试已经全部完成，母盘会在今天(3月10号)制作完毕，最终的产品应该在4月下旬与玩家见面。

问：电子艺界在游戏产品本地化上的策略和思路是怎样的？

答：游戏软件的本地化是一项庞大而细致的工作，也是电子艺界在中国市场推广工作的一个重点。在游戏软件的本地化方面，我们力求做到高质量和高效率，高质量意味着准确的资源汉化和全面的质量测试，而高效率则



EA

希望能够最快地将产品推向市场，同大家见面。在《模拟城市3000》的本地化工作进行之前，我们曾先后汉化了多个国外的优秀游戏软件，包括颇受玩家喜爱的《主题医院》、《足球经理》和《银河飞将V：世纪的预言》等等，积累了相当的经验，特别是前一段时间推出的牛蛙公司的大作《上帝也疯狂》中文版，更是在国内引起相当的反响，主要原因是我们以高质量和高效率的标准推进了本地化工作的顺利进行，在英文版全球上市后不到一个月的时间内就推出了全中文简体版，并且制作质量高，颇受到玩家的好评。在《模拟城市3000》的汉化工作中，我们充分利用了以前的经验，并在本地化的精髓方面又有了突破。

问：能否细致地介绍一下《模拟城市3000》中文版的本地化工作？

答：游戏软件的本地化不仅仅是用户界面和相应提示信息的汉化，它应当包括文化和生活背景的融入和感受，这也是为什么中国国内的玩家更倾向于玩带有本民族文化和生活背景的游戏的一个原因。本地化国外游戏产品时就应当尽可能地考虑这些因素，将玩家的需求和感受融入产品之中，因为游戏本身也是一种文化和文化的反映。基于此，在《模拟城市3000》的汉化过程中，我们针对游戏本身的特点，充分考虑到以上因素，并将其融入到了游戏之中。举个例子，当你玩游戏时，所看到的不仅仅是友好的中文操作界面和信息提示，而且会惊异地发现，您所治理的城市之中会出现很多你所熟悉的人物、事件以及建筑物，比如负责城市建设和管理的顾问们都已经是中国人，而且有着相当不错的中文名字（交通顾问：苏通宝，文教卫生和氛围顾问：赵本乐等），在城市的建筑物中你不仅能够发现香港的中银大厦，而且还有你经常去购买软件的连邦软件广场和赛乐氏软件广场……你还会发现《家用电脑与游戏机》杂志社的大厦也赫然矗立在你所管理的城市之中，喜爱上网的玩家不难发现新浪网游民部落的“牧场”也尽收其中，如果你家附近的好邻居连锁店出现在你的城市中，想象一下，那是一种什么感觉……

问：游戏中还有没有更为有趣的事情？这可是我们的读者最希望了解的。

答：在中文版中，一些可能发生在你管理的城市中的趣事和信息提示也根据中国的文化以及背景做了补充和调整，例如你可以看到，市民调查表明：5个市民中有4个更喜欢米饭，而不喜欢馒头。也许你城市里的新闻报导中会出现当听到学生们表示不喜爱还珠格格这个角色时，10位教师当场晕倒的情况，您可千万不要晕倒。

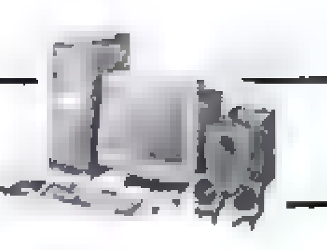
需要特别感谢的是，这款游戏在汉化期间得到了许多玩家的大力支持和帮助，为了使这套本地化的游戏更为生动、有趣，他们不遗余力地献计献策，并参与了游戏的测试工作，游戏中很多绝妙地方都出自玩家之手，或许他就是你的朋友。

希望有越来越多优秀的“市长”在《模拟城市3000》的陪伴下成长起来！也要感谢《家用电脑与游戏机》和读者朋友们对于这款游戏的关注和厚爱！

《模拟城市3000》中文版资料大揭密

＊ 城市建设和管理顾问团成员表

李财通：财政顾问
苏通宝：交通顾问
胡配林：城市规划顾问
陈海桐：环境顾问
成虎：公共安全顾问
赵本乐：文教卫生和氛围顾问
吴筹建：市政顾问



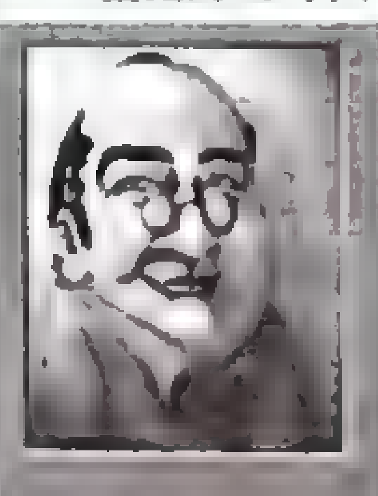
＊ 履历和职责：

财政顾问：李财通



未上幼稚园前，通过数钞票学会初级算术，并发现自己有数学天赋。高中毕业后成功地考入点T大学垃圾经济系。毕业时的博士论文是《怎么通过连续的吃泡面来节省资金》，这篇论文成为垃圾经济学中的典范。大学毕业后，追寻着自己为公众服务的梦想，成为新城市的财政顾问。

交通顾问：苏通宝



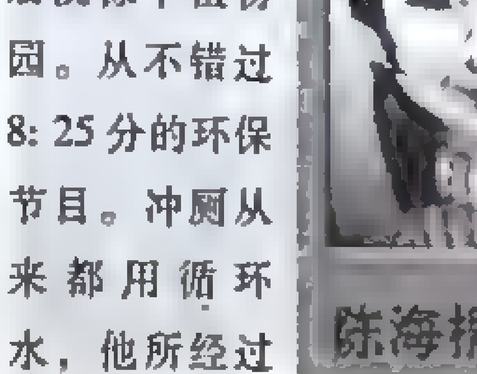
一生经历坎坷，干过许多职业，从“骆驼祥子”一直干到面的司机。在做面的司机期间，饱受塞车之苦，对交通堵塞恨之入骨。并由此发奋图强，自学成才，通过公务员考试，光荣地成为国家公务员，并以等待塞车的耐心，默默工作，直至成为新城市的交通顾问。发誓让所有的道路畅通无阻。

城市规划顾问：胡配林



画家出身，略有神经质，在色彩和结构搭配方面有着特别的灵感。在经营房地产业时，因其楼宇和周边环境设计卓然超群而一夜成名。从事公共服务事业后，以其特殊的灵感来勾画和规划新城市的布局。

环境顾问：陈海桐



家里前院像个动物园，后院像个植物园。从不错过8:25分的环保节目。冲厕从来都用循环水，他所经过的工厂烟筒都被打上了死结，他所在的城市动物园里的动物都是一日四餐，上任后，所有烟商广告踪迹全无。

公共安全顾问：成虎



正义感强，自幼在其父的调教下练习柔道和中国功夫。政法学院法律系毕业后，被录取到美国知名的家顿大学法律系进修博士，并同时参加好来舞多部大片的制作，以其精湛的中国功夫享誉美国各地，成为男孩和女孩的偶像。完成学业后，谢绝国外的重金聘请，毅然回国，并担任了新城市的公共安全顾问。

文教卫生和氛围顾问：赵本乐



从小就是“五讲四美”标兵，博士论文是《有关巧克力与头痛的辩证关系》。随后，热衷于以莫扎特音乐开发3岁以下、30岁以上人士的IQ与EQ，因而获得公众瞩目。呼吁多建快建希望小学，家家户户的男劳力要勤扫庭院少抽烟。3年前发表《关于啤酒、开心果及快乐》的竞选演说，就任HEA顾问。上任后，一直致力于游戏文化推广事业，施政口号为“游戏是快乐的源泉，正版电子游戏拥有量是城市精神文明的标志。”

吴筹建：市政顾问



从小家境贫苦，性格孤僻，被他的同学评为“最有可能被忘记的人”。他所从业的市政部门预算一向少得可怜，心中虽然在骂吝啬的市长，但是在一边吐口水的同时，仍然将事情办得井井有条，显得游刃有余。他的口头禅就是：“如果市长再不给我增加预算，我就组织工人去挖城墙。”

编辑随想：看过了上面的资料以后，您也许会开心地大笑，那么EA的目的就达到了，游戏“本地化”的精髓就在于此。汉化国外的游戏并不是什么新鲜事，国人早已有之，然而获得好评的确实不多，原因就是大多数的汉化工作仅仅停留在表层，简单的直译让人感觉生涩无味。当然，我们不能一概而论，具体事情还要具体分析，不是所有类型的游戏都适合这种深度改造，比如RPG，把罗米欧改成西门庆显然是不可取的。相对来说，RPG的汉化要复杂得多，因为它受人文因素的影响太深。不过，EA的这种“本地化”精神确实非常值得国内的制作公司借鉴，虽然他们开发的游戏不存在汉化的问题，但如何真正做到“本地化”却实在值得思考。

编辑/ Racer



在国产游戏不算长的发展历程中，"西山居"这个名字自始至终都伴随在它的左右。1996年，金山公司的第一套商业游戏软件《中关村启示录》和西山居游戏工作室一同诞生，而这套游戏也是由喜爱游戏的金山公司总经理求伯君先生亲手监制。也许当年有不少人会认为，以WPS文字处理软件为主导产品的金山公司，它的总裁不过是一时兴起编个游戏过把瘾罢了。但三年来由西山居不断推出的《中国民航》、《剑侠情缘》、《地雷战》以及《金山游侠》游戏修改工具却说明，他们对待电脑娱乐软件是认真和执着的。我们对WPS以及这些游戏产品也许是非常熟悉了，然而对于西山居游戏制作室，却仿佛面对孕育珍珠的贝壳，连它的外表都难以想象。就在西山居最新一部《决战朝鲜》即将推出之时，我有幸代表杂志与同行报刊的几位记者应邀前往珠海，也就背负着为各位读者探寻一番的责任了。

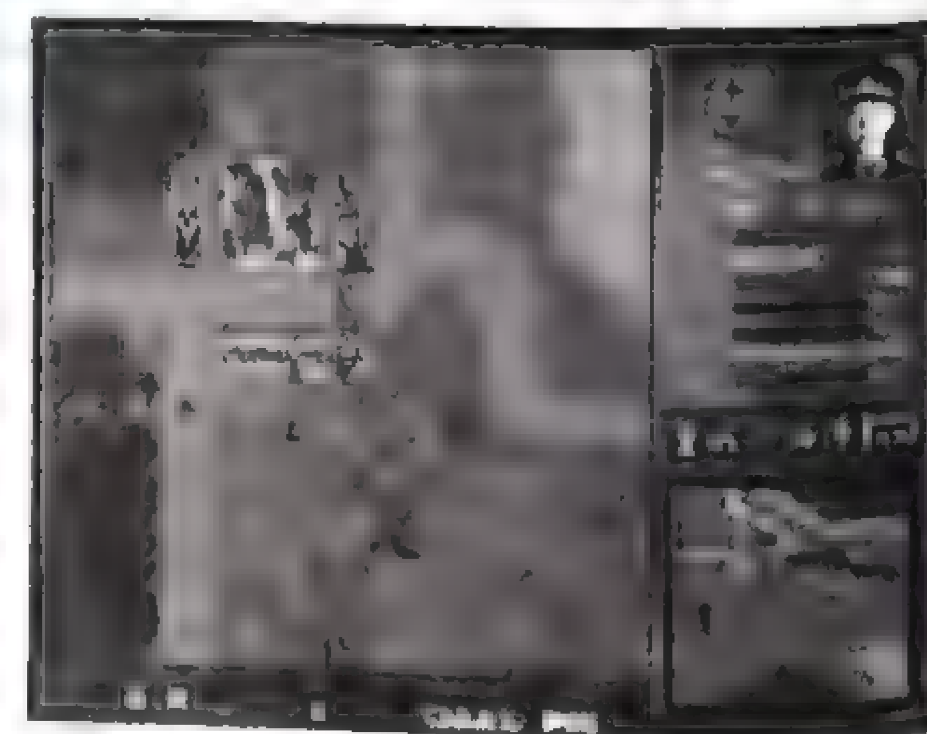
与北国的残冬截然相反，2月的珠海已有初夏的热浪了。从机场驱车进入绿意盎然的珠海吉大莲花山市区，远远就看到路边金山公司的指示牌。珠海金山公司是所有金山产品的研发总部，街边便道延展进去的一栋略显朴素的办公楼便是"西山居"了。楼下院内有一方铺有海沙的小足球场，微风习习，分外宁静。周围的市民似乎丝毫没有意识到，这里就是叱咤中国软件界的能量源泉。

进到大楼就更加感觉到这里宽松宜人的气氛，一眼看到我所熟悉的《地雷战》的策划人李兰云先生，他居然是穿着拖鞋来迎接我们的，呵呵，我也喜欢这儿的随意。闲话少叙，我们已经有些迫不及待地想看看《决战朝鲜》的真容了。然而主人却不着急，看看时间已近傍晚，安排好我们的住所也就该去吃晚饭了。不过我是发现，西山居的这帮"隐者"是外松内紧，吃饭时可不闲着，建着在座的远客就开始聊游戏。曾经因为坐飞机坐不过瘾而编写《中国民航》的求总伯君先生一马当先，眉飞色舞地谈到亲自试过的专业飞行驾驶训练仪的拟真感受，大家也纷纷聊起模拟飞行游戏。我心里嘀咕，怪了，谁说国内模拟飞行玩家少啊?!找准机会试探求总：干脆金山也出个模拟飞行游戏吧！曾经在航空部门工作过的《决战朝鲜》主程序员裘新先生无可奈何地说，还不行啊，程序方面的难题不说，光是飞机的资料方面就不好把握……聊过了题材聊市场，这个话题可就长了。大家回到宾馆接着聚在一个房间各抒己见，焦点当然就是国产游戏路在何方。由于这是非正式的交谈，大家的观点便相当尖锐，产品差的自然被淘汰，[illegible]产品也不一定能占好市场，关键需要解决若干问题……所有的现实问题当然不是一个人的构想所能独立解决的，[illegible]给我许多未[illegible]。

第一天的接待丝毫没有影响次日早晨大家的兴致，因为今日才是整个活动日程的重头。来到位于办公楼四层的研发区，我们终于得以在混音室看到了《决战朝鲜》。

游戏的作曲人，同时也是《剑侠情缘》的作曲人罗晓音先生首先演播了为这部游戏创作的曲目，除了大家在战争片中常常能够听到的激扬乐章之外，曲目中有一支带有韩国风格的曲子获得众人的一致首肯——好听。罗晓音笑着说，其实这首曲子的创作费的功夫最少。接着他又演播了据说是他力求突破以往风格的呕心"力作"，遇到的是大家都觉得很难——那个"接受"。听过所有的曲目，又得知目前尚未决定战斗的配曲方案，于是大家又开始讨论自认为合适的配曲方案，倒是把我们的作曲人放在一边不闻不问了。

等游戏的策划李兰云先生终于稳坐电脑前，大家的注意力才集中在屏幕上。随着屏幕上游戏的进行，李先生也娓娓讲述着《决战朝鲜》的各种设定。首先大家都注意到，这个游戏的整体风格与上一部《地雷战》非常神似。原来《决战朝鲜》正是在《地雷战》的基础上完善发展而来，最初筹划这个游戏时不过就是准备更换一个战争背





景。然而经过认真钻研整个朝鲜战争的史料之后，游戏的内在设定及外观表现几乎完全超越了原来的预想。这个游戏不仅从战略上透彻地反映了朝鲜战场上敌我双方的力量对比和战事演变，同时在战术上还发展出战壕掩体这一重要设定，例如面对美军的空中绞杀所起到的显著的人员防护作用。游戏美工还详细参阅了各种军事图片资料，把重要人物的肖像和当年敌我双方的各种军事装备描绘得精巧细致、维妙维肖。战场上自然景观的表现也较上一部作品有较大提高，例如战场上的地表会因为战火而成为一片焦土，战壕也会随战事推进而渐渐坍塌，冬季的战场上有时甚至会飘落鹅毛大雪。

现实题材的游戏在设计时往往不易把握尺度，《朝鲜战争》的研发过程中也不可避免地面临这些困扰，游戏设计人员艰难地在真实性和游戏性之间寻找着平衡点。玩家在这部游戏中将扮演志愿军部队的一位指挥员，历经整个朝鲜战争过程中的各个重大战役。如果你真是军事天才，那你还将有机会写下历史上未曾有过的浓重之笔，比如击毙麦克阿瑟等等，当然，要想打出这些结果并非易事。除了要在战场上善于保护自己、歼灭敌人、多拿经验之外，从战场上收集到的敌方的枪支弹药还可以上缴并领到更强的装备。这些前方、后勤的小策略对最终战胜武装到牙齿的敌人是格外重要的。

当我们在外面的研发区参观时，我无意中注意到一个工作台位上的电脑屏幕。那位研发人员在屏幕上精致的高分辨率的中国古代厅堂画面中设下几个角色，然后用鼠标圈选并指挥它们四处走动，其风格像极了《暗黑破坏神》，无论是在场景细致程度还是角色操控方面都很有水准！凑上前去一打听，原来这就是《剑侠情缘Ⅱ》的基本架构。尽管这部续集游戏的故事架构和游戏架构尚未完全出台，但是程序和美工方面的工作已经展开，特别是在图像引擎方面已基本定型，这，就是我所看到的部分了。而那位研发人员在我们的要求下一边展示自己已经完成的亭台楼阁、桌椅板凳之类的各种图片素材，一边声称目前这百

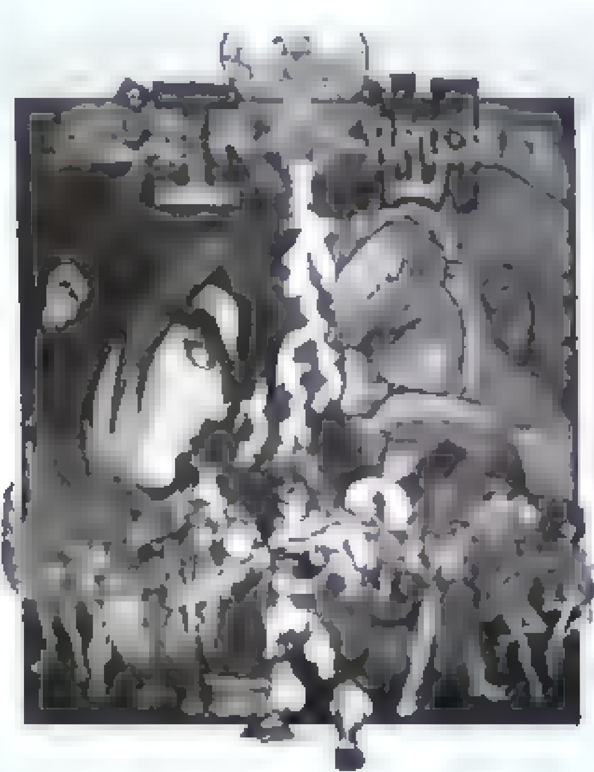


多种素材还只是游戏中所需的一小部分呢。看来此行的意外收获之一就是"窥视"到这极度机密的"剑侠"风貌了。可惜由于大家都抢着挤到屏幕前看新鲜，而负责此次活动组织安排的工作人员又不多给些时间，所以我最终没能用数字相机偷拍几张图片带回来给大家看。

参观之后就是与西山居大多数的成员来一场聚会聊天。我们这帮编辑记者毫不客气地支开笔记本电脑、打开采访录音机、拿出纸笔开始"拷问"。当我问起他们对三年来所制作的游戏有哪些遗憾时，他们都表示如果有可能重作应该能作到更好，当然客观上能够做到的，就是在以后的产品中踏踏实实地提高。面对海外游戏中不少题材新颖、技术成熟的游戏产品的竞争，他们觉得一方面应多加学习借鉴，一方面也不必妄自菲薄，毕竟中国人的口味，最终还是中国人自己更善于把握。相信各位读者都会觉得制作游戏的工作一定充满了乐趣，同行记者中也一直追问他们在游戏制作过程中有哪些花絮笑料能够与各位读者分享，谁知这个问题把他们统统难倒，一个个愁眉苦脸不知如何回答，最后只能由策划李兰云"总结"道：其实，咳，游戏的制作过程是很枯燥的呀！于是众人纷纷点头称是。唉，真是这样吗？这可别把那些暗暗立志要当游戏制作人的小读者给吓跑了。也许感觉到这种说法还是不能说明他们真正的心情，程序员裘新给我们讲起就坐在我身边的一位年青人大学毕业来到金山公司的小故事：当他希望进入一家制作游戏的公司而来到金山，一开始却被留在北京分公司做多媒体软件，这使他非常苦闷。当总经理雷军到北京时，他便当面声称，如果不能让他做游戏他就走！只要能让他做游戏，哪怕每月只拿500元都可以！于是，他被调到了珠海金山的西山居。讲完这个故事，这位年青人的同事们都发出钦佩的、善意的笑声，而他则非常不好意思地有点脸红了。直至今日，想起当时的情景和话语，心中真的非常钦佩这一群人对游戏的忘我投入。

昔日那"开发中国人自己的游戏"的豪情依然不减，多年的历练也使思路更加明晰，身手愈加熟练。面对市场的考验，作出特色、作出精品，这应该是我们寄予国产游戏的共同期望。四月，《金山游侠Ⅱ》和《决战朝鲜》将正式上市，金山公司"龙行世纪"活动也将全面展开，一系列娱教软件作为该公司新近明确提出的一大主流产品，将与WPS2000智能集成办公软件一起迎接新世纪。





人在江湖

山东烟台　张大宁

数月前就听说有一新型 RPG 游戏即将推出，不久广告开始出现在各报刊杂志上，广告词十分吸引人：史上第一个 M－RPG 游戏。MUD 游戏？那不是只在网上才能玩的游戏吗？现在普通玩家也能玩了？真好！听说这种游戏的自由度很高，值得期待！

2 月底，《江湖》终于现身“江湖”。我忙不迭地买了一套（正版 98 元），转回家中，开始了“艰难”的江湖之路。

首先上来当然是安装，一路的鼠标轻点，游戏开始装人硬盘。期待地盯着荧屏，心中充满了憧憬……咦？怎么这么慢？这么长时间怎么才装了 1%？翻翻说明书，哇塞！600 兆！心中不禁一寒；当初《血狮》的容量也不小，转而一想，《血狮》都什么时候的事了，现在的国产游戏不可能这么差！于是心中释然，就让它慢慢装吧，先去吃午饭。

吃完饭回到电脑前一看，装完了！那就快玩吧。咦？怎么出现出错提示？E 文的，看不懂。翻看说明书，没发现有关解决方法。进入游戏目录，发现一个 Directx6.0 的安装文件，难道与这个有关？可我已经装上 Directx6.0 了呀。管它呢！死马当活马医。装完后再进入游戏，哇，能玩了！狂喜！“可能先前装的 Directx6.0 和它不兼容吧。”不懂装懂地嘀咕了一句

开始游戏。按常规应该先有片头动画。咦？又怎么了？怎么光有声音没有图像？真怪。退出来在游戏目录中找到一 AVI 文件，打开一看：熟悉的声音，没有图像。管它呢，《风云》完整体验版不也没有片头动画么，游戏照样棒，更何况这个还有“片头声音”呢。我聊以自慰着。

终于开始玩了。哇，画面很漂亮！人物很大，快有一座楼高了；还是横版游戏，我喜欢。既然是武侠游戏当然少不了舞拳弄腿了，我的手已经有点痒了，快去找个倒霉鬼试试身手。慢着，先存个档（长期玩游戏养成的好习惯）。咦？怎么没有存档项？也许只能在特定地点存档，我是大侠我怕谁。跑到一酒楼，正好碰着一小地痞，开打。快看，主角要出招了！是不是比步惊云的招式更精彩呢？我瞪大了眼睛……咦？怎么退出来了？蓝天……白云……

我终于怒了！怎么这正版的游戏比盗版的毛病还多。于是我开始了疯狂的寻找，终于在游戏目录里找到了这样一条说明文档：“为使游戏正常运行，请将第二张光碟 dat 目录下所有文件拷到硬盘相应目录中去。”于是找到第二张碟，打开一看，My GOD！第二张碟就一个目录——dat 目录。这 600 多兆的文件拷进去，再加上原先的 600 多兆，一共需 1.2G 硬盘空间！可怜我那 1.6G 的硬盘，装个 400 多兆的 Win98，还剩下……我晕了。

退货！这是我苏醒后的第一个也是唯一坚定的信念

走出软件专卖店，寒风阵阵，吹得我心头冰凉。唉，这个冬天什么时候才能真正过去呢？（备注：也许并不是游戏不好，也许是游戏要求配置太高（对我而言），也许……）

诉苦

zyongpan@ public2. jzptt. ln. cn

就知道没什么好事，一个游戏居然有 1G 多的饭量！什么是“江湖”？我知道，就是能吃是“湖”。

我实在是受不了了，玩了一天多，除了知道休息便是存档、打架需要运气之外，一无所获。但是，连一个地痞都有几千点的 HP，我拼了老命也只赢了一回，还被他“梆梆梆”了我仅余的一点银子。最让我心烦的就是那不是迷宫的道路和满地看不见的药品。总之，如果《江湖》的攻略还不出的话，我只有拿《仙剑》出气了，因为，至少我不会一出来便遇到拜月教主！

附：用 FPE 改过，但声望找不到，好不容易估计快从少侠升到 × ×，但，死机了．

我看《江湖》

江西南昌　徐军

作为一个长期支持正版软件的电脑爱好者，我从媒体上得知将要发行中国电脑游戏史上第一个 MUD－RPG 游戏时，心里着实激动了一阵子；基本上每天都要到南昌赛乐氏软件专卖店去询问，终于在 3 月初从那里捧回了《江湖》，并迫不及待回家安装运行。

那天晚上，我是抱着激动的期盼心情玩这个游戏，但是越玩越失望，甚至有一种上当受骗、遭受愚弄的感觉。首先，游戏中过于拖沓冗长的过场行走路线以及呆板的人物动作表情，令人感到似乎到了一个时光停滞的世界，在那里什么都不会动，只有你一个人在傻傻地到处溜达，做些不知所谓的事。要知道现在的电脑游戏（RPG 类）很少有这么缺乏动感的了。其次，游戏中的 BUG 简直可以让你吐血三升，这令我想到了一个以 BUG 特别多而出名的游戏。在游戏过程中有一些莫名其妙的自动退出，更是让人感到雪上加霜（我要在这里声明：我买的是正版，并已安装从 GAMEKING 网址下载的最新第 3 版补丁程序，但在玩的过程中仍被我不幸遭遇到 9 处 BUG。我已请南昌赛乐氏转告金智塔，希望现在这些“臭虫”已被消灭）。第三，虽然这个游戏吃掉了我 1.2G 的硬盘空间，但游戏的过场动画太多，而内容却似乎太少，框架过于松散，过程也比较简单。在游戏的过程中（就是那一晚上）我把南阳城和扬州城的案子基本破了（有两个因为 BUG 而不得不放弃。游戏没有可以让玩家自己存档的功能，害得我玩一个地方，就到“客栈”里存一次档，以免栽在 BUG 的手里，一“偷懒”成“千古恨”），也去保了几趟镖，走了大部分“门派”（个别门派因为有可恶的 BUG“把守”而没能进入，比如去“密宗”要路过的流沙地）。说实话，我觉得这些很没意思，甚至有些弱智。要知道我是一个超级游戏迷，更是一个超级 RPG 迷，但这次我真的觉得在浪费时间，有种退出游戏的想法（事实上我已把这位“尊神”从硬盘上请走，而我的一些朋友也大都停止玩这个游戏。即使打算以后再玩也得过几个月，下载新的补丁以便能玩得顺利）。

大概是期望值越高，失望也就越大吧，批评得也就不留什么情面了。当然这个游戏并非一无是处，相反，这个游戏也有许多成功之处。首先，这个游戏的创意和构想在 RPG 史上即使算不上里程碑，也可以说得上是上了一个台阶。虽然与此有些类似的开放式剧情 RPG 以前也有（譬如《侠客游未来之书》、《金庸群侠传》等），但这种构思在《江湖》中发挥得淋漓尽致一些，笔者认为这是这个游戏最为成功之处。其次，游戏的音乐做得的确很好，虽然并不是每一支笔者都喜欢，但总体感觉还是不错的；虽然不一定能独领风骚，但也没有相距甚远。游戏的画面做得很精细，可见美工是下了很大功夫。不过有的画面显得有些简单和重复，每个山洞进去之后感觉都差不多，城镇里的民居、寺庙里的禅房也都大同小异，而里面的一些人也似乎是“孪生兄弟”，这些“败笔”也或多或少地影响玩家的“胃口”。还有在游戏中仿街机的 90 度垂直显示人物虽然给人以新鲜感，但不如斜 45 度那样视野大、操作方便，是不是“费力不讨好”那就仁者见仁，智者见智了。第三，《江湖》的另一个成功之处是广告宣传做得非常好，不管是所选的媒体还是广告文案都是比较能吸引人的；不言而喻，广告的效果和影响也是比较令人满意的。包括我在内的许多玩家朋友相信最初是通过广告知道《江湖》的。

最后再说一些题外话，都说国内的游戏软件难赚钱，除了所谓的盗版冲击，是不是也要从自身找一些原因呢？其实，如果这个游戏值得大家掏钱买正版，大家是不会吝啬 MONEY 的。说实话，我觉得现在值得大家买正版的国产游戏软件的确不多。其一是因为正版软件的定价相对于广大玩家的消费生活水平存在较大差距，无奈之下只好退而求其次——用盗版；其二是有的软件投入了很大的成本，但开发结果却不一定能让消费者感到有与之相符的价值，于是先买盗版来试试。我的朋友中就有一些是买了盗版之后，又去买正版作为收藏的，比如《仙剑奇侠传 98 柔情篇》、《命令与征服》等等。据我所知，外国一些好的游戏软件在发行前要进行意见征集活动，而且对软件进行测试等都需要近一年或更长的时间，而《江湖》据说只有 3 个月，这可能也是 BUG 特别多的原因之一吧。作为一个电脑爱好者，我当然希望国产游戏软件能够令广大电脑迷不再失望，尤其是象我们这些热心支持和关心正版软件的电脑迷。而且从心里说，我很希望《江湖》能够有更新更好的考虑出《江湖》二代。因为在许多电脑公司纷纷退出游戏软件制作方面发展的今天，金智塔公司的《江湖》就好似一支生力军，使广大电脑迷对国产游戏软件产生了新的希望。金智塔公司在网页上不断更新补丁程序的负责态度，也还是让玩家感到欣慰的，但如果在发行以前多做一些测试，尽量减少 BUG 的出现，是不是更能表现出对广大游戏迷的体贴呢？“世间自有公道，付出总有回报，说到不如做到，要做就做最好。”

本篇有些言词可能过于偏激，但“爱之深，责之切”。相信大家都是支持和关心国产软件发展的，如果有说得不当的地方，请多多包涵。

冷眼看《江湖》

江苏南京　旋天

没玩过《江湖》本来我没有什么资格指手划脚，但自从看到制作公司的介绍后就总觉得它欠缺了什么。当我看到盗版碟的那一瞬间我忽然明白了。MUD 像个江湖，但《江湖》决不像 MUD，所以所谓 M－RPG 根本就是错



误的。据说制作游戏的人没有玩过MUD，我可以说，没有玩过MUD的人也不配把自己的作品称为“MUD”！现在《江湖》的俗称已成了“浆糊”，它的错误就在于创意的失误。

我来解释什么是MUD：多人地下城！它的特征是多人，而不是所谓的开放(Open)！所谓的开放性完全是个误解。玩过MUD的人都知道，MUD的开放性只是指你可以随意做什么，但你要做什么完全要看巫师是如何设计的。也就是说，同普通游戏一样，巫师怎么做，你才能怎么玩。而这，并不是MUD的真正特征。MUD是建立在网络之上的，多人才是它存在的意义所在。没有玩家的MUD没有任何价值。人与人之间的交流、竞争才是真正的兴趣所在。所以，《江湖》的创意是个根本失误。

再从其他方面说，《江湖》要将1.2G的数据拷贝到硬盘上，很多玩家因为少了600兆一进战斗画面就退出。光是这1200M的数据就可以吓跑很多玩家了，这实在是个大大的问题。从广告画面看不错，但好象比《生死之间Ⅱ》还差些。战斗画面虽很漂亮，但还不是《街霸》那种格斗的内涵，结果弄了个四不像。初玩玩还可以，仔细想想就没有什么意思了。

至于BUG，好象是国产游戏的通病。《江湖》的升级几乎和Savage 3D一样快。程序上的毛病还是应该测试时多解决。

编辑人语

网上出现了以《 <江湖 > 如此游戏江湖》为代表的一系列讨论《江湖》的文章，我们也收到不少玩家怨声载道的来信，时值3月15日前后——那个保护国际消费者权益的日子。金智塔公司的主页上公布《江湖》已售出4.5万套，应该说成绩很不错；而与此同时游戏本身的问题也为玩家带来了诸多烦恼。大家的意见归纳起来主要有以下几点：游戏安装方式单一而容量过大；程序BUG过多；片面追求MUD形式，普通玩家不适应.

“空前”的1.2G使小编们也没几个能游历《江湖》。倒不是硬盘不够大，而是没时间整理出足够空间甚至重新分区。在《江湖》的包装盒与说明书上只写着需600M硬盘空间，尽管在光盘的README文档中言明了额外600M文件安装的必要性，但这种直接影响到使用的设定更改实在应该在产品外包装或广告上做显著说明，以免给消费者以上当受骗的感觉。网上有文章披露岁月工作室制作《江湖》的程序开发人员到后期只剩下了一位，条件十分艰苦。我们在对那些坚持为国产游戏努力的人表示敬意的同时，也就明白了《江湖》可能没有经过妥善的程序优化和调试，所以才会有大量垃圾代码与“臭虫”。看到该公司主页上长长的一串升级文件版本列表，我既为他们“亡羊补牢”的努力而感动，也为这部游戏的质量而“拍案惊奇”。

相信《江湖》的制作者们也绝不愿意自己的心血以如此形象面世，据说这是投资方要求必须在春节档期上市——那就没奈何了。投资方的理由在宪法修订后的今天听起来更理直气壮，那就是赚钱；但如果给人们留下“骗钱”的感觉，那只有毁了这产品，甚至这产业。

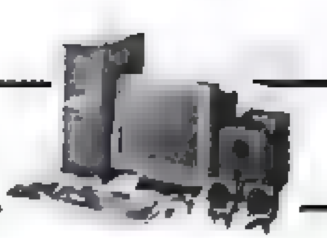
若说一个好的游戏创意毁于短视的投资者，似乎又不是如此简单，《江湖》在创意上也颇多可商榷之处。以目前人工智能的水平，单机游戏模拟MUD连“形似”都很困难，遑论那种真实与虚幻迷离交错的感觉。MUD绝不仅是自动存盘、随机事件、吃药比赛等等，而是在虚构时空中与众多真实人物交流的一场假面舞会。游戏设计当然该有创新突破，不过MUD的根在网上，“移植”则会了无生气。MUD是《江湖》的卖点，营销企划大成功，但在游戏中没能成为亮点，反而令众多没有接触过MUD的玩家无所适从。说到这里不得不对广大玩家提醒一句：游戏厂商的探索求变总会有成有败，而我们自己在选择时应该多些理智、少些盲目，比如事先对MUD的游戏方式与特点进行了解。在这方面从媒体的责任来考察，我们做得也还不够。

这部游戏令许多对国产游戏痴心不改的玩家从心动到心痛，还不是彻头彻尾的坏事。如有人从简单地购买正版到开始寻求“说法”，可能有助于社会各界对电子娱乐消费领域进一步关注和玩家对自身权益的充分认识，有助于游戏市场秩序规范和良性循环的逐渐形成；如有人对事件因果充分研讨并从中汲取经验教训，可能有助于游戏媒体对其舆论导向和监督作用认真反思，有助于游戏厂商脚踏实地地审视产品的开发制作。最重要的是：心痛是因为曾经心动。热情、宽容、饥渴、清贫甚至单纯的中国玩家们，有朝一日如果被锻造成铁石心肠，那将是中国游戏产业的末日

结稿前听说一个好消息：尚洋公司将向玩家免费赠送《烈火文明》等4部游戏的试玩版，征求玩家意见和建议后对产品修订改进。这真是件好事，但愿善始善终。一个坏消息（未及证实）是这其中某些游戏的推荐配置为PⅢ/64M，我……

我祈祷，那没有痛苦的爱……

AWEI



向所有热心助人的玩友致敬！











取药处

1.《异尘余生2》

问：DEN中的DEREK拿着书跑哪里去了？我连鬼都见了(ANNA)也没找到他，希望知道的指条明路，多谢。

答：Derek在DEN东区地图右下方的汽油桶边烤火呢，不过找到他也很烦的。夜里他要睡觉，根本不睬你，而对话后又会知道他也忘了那本书放在哪里……那本书在下面4个地方之一：左上角的厕所里；墓地的左下角；紧靠墓地下面的垃圾桶；右上角一棵被墙挡住的树下。因为书和地面的颜色接近，又会被好多东西挡住，要找得仔细一点。

（杨萍 <yang_ping@ 263. net> ,yago@ 163. net）

2.《魔法门Ⅵ天堂之令》

问：在下乃是一魔法门中人，已在游戏中沉迷多时，队伍成员均已达到45级，但对于克里格斯城堡的牛头怪仍无能为力，不知该如何是好，请指点。

答：牛头怪是MMⅥ中最强的敌人之一，而45级还远远不够，继续修炼吧！建议去布特雷格湾的烈火爵士大厅完成烈火爵士的任务，然后在“任务”栏耐心点取无限经验。当与牛头怪相搏时，避免接近战为上策。

问：请问精确神庙的具体位置？据说在自由天堂东侧，但转遍整张地图也找不到。有个任务是在自由天堂东边小岛救人，可自由天堂东边哪有岛啊？

答：谁说精确神庙在自由天堂东侧？从自由天堂镇区中的高级空气教派出发，一路向西，再往北即可到达精确神庙。或从劳伦斯·埃尔曼处(镇中部偏西)出发，一直西行到达。精确神庙附近有一池塘。

自由天堂东南的布特雷格湾北面有一群小岛，在其中的海神庙可以找到要救的谢勒尔——如果你要救的是他的话。使用水系魔法中的“时空之门”可以看见整个恩洛斯的地图。

（北京 郭嘉，上海 HBN）

3.《江南才子——唐伯虎》

问：要打败火焰山的赤炼子需习得玄冰掌，怎样学到？救谢员外女儿需要的“解情酒”怎样得到？万兽山上封住聋哑儿姐姐的十字架锁怎样才能打开？仿金术的3件宝物怎样找齐？客栈醉鬼要的“三步锁喉酒”在哪里找到？望诸位大侠救我！

答：这个游戏谜题众多，而且一环紧扣一环，看上去很是麻烦，其实却并不棘手。只要本着“打遍天下”(即将所有交战对手都打败)的原则，就能推动情节发展。还有不要忘了经常四处巡游一番，很多地方原先空无一人，但当你触发某一事件之后，自然会有贵人在那儿等着你（当然他们都是有条件的，你只好再去寻求别的贵人）。

解情酒＝洞井水＋乱情丹，三步锁喉酒＝雪莲水＋锁蛇胆。

醉鬼喝了酒之后，会告诉你开锁的口诀。救出聋哑儿姐姐后，去学舍找他们，会以破空珠相赠，拿着它回到万兽山，在地牢内使用，能到达山顶，见到一个长得很像蟑螂的东东，它就是冰极兽。打败它就能学会玄冰神掌。

至于仿金术的三件宝物就要多费些周折了。在百炼居能炼出神铸炉，条件是损失一部分内功。到铁汉居逛逛，得知李延壁需要玉枇杷。去颜柳居打败化笔翁，再到戏凤居找瘦金体真迹，拿去给他换玉枇杷，再回铁汉居就能得到黄龙锏了。去酒品居前，先炼出“春风醉”(梦泉水 ＋ 早春蕾)和“醉太白”(孔雀泪 ＋ 野人果)，主人就会乖乖交出百炼砂。现在三件宝物到手，剩下的就交给你了。

（Blue <bluekoo@ 263. net> ）

4.《大唐诗录》

问：凤凰台的谜题何解？怎样对出字的正确位置？请指教。

答：把在王维处得到的佛珠放在凤凰台的八卦图上，每点动一个字，旁边的字会有规律地移动（两侧阴阳相反），直到所有的字符变亮，此时便可一曲箫声引凤来。

（上海　余奕炜）

5.《文明 II》

问：游戏中期人民不断暴动，我造了 TEMPLE 也不大管用，有没有别的办法？部队在城外驻扎时，城市菜单部队图标下有红盾，还会引起暴动，这是怎么回事？

答：城市暴动是因为城市中不满意的人达到一定数量，以下城市建筑可减少城市中不满意的人的数量：temple（庙，使城市中 1 个单位不满的人满意）、cathedral（大教堂，使城市中 3 个单位不满的人满意）、colosseum（竞技场，使城市中 4 个单位不满的人满意）、policestation（警察局，使一部分不满的人保持中立）。在人民由于贪污过高而暴动的情况下，courthouse（法院，使城市贪污降低一半）也可平息暴动。另外，以下世界奇迹也可减少城市中不满的人：Michelangelo's Capel（米开朗基罗教堂，相当于给每城加 1 座大教堂，建成后大教堂选项消失）、J. S. Bach's Cathedral（塞巴斯蒂安教堂，可减少不满的人）、Shakespear's Theatre（莎士比亚剧场，使所在城市所有不满的人满意）、Women's suffrage（妇女选举权，相当于给每城 1 座警察局，建成后警察局选项消失）、Cure for cancer（癌症治疗，使每城 1 个单位不满的人满意）。以上城市建筑和世界奇迹要发展出相应的科技才能出现，而且要建成才能起作用。如果城市已发生暴动，可将一部分居民变为演艺人员来平息暴动，方法是用鼠标点击城市，在出现的城市画面中点击资源分布地图上的粮食标志。除此之外，也可用增加奢侈度或发动革命转变为神权（fundamentalism）制度来平息暴动，但前者影响科技发展进度和税收，后者会影响生产力和经济发展速度。

军队标志上的红脸表示人民对本城军队长期在外不满意。只要这种不满没有引发城市暴动，可不予理睬。也可点击军队标志，在弹出的菜单中选择让该部队返回所属城市或解散来消除人民的不满。

（北京　李春）

6.《银翼杀手》

问：在基因大道发生了爆炸事件，并在楼上和街对面的绿色房子中按攻略发展了剧情，同红衣人对话后，却无法进入攻略上写的小巷及废弃的影剧院，请问这是为什么？

答：GENE 大道发生爆炸之后，走上爆炸房屋 2 楼，在有红缎带的木偶上发现一个信封。在同一个桌子上有一台蓝色屏幕的电脑，那是一部录音电话，从中得知一段来自塞巴斯第安的给连体人的留言，这样向 CHEW 提问，他才会告诉你塞巴斯第安的住处，就可以进入小巷了。另外小巷的位置不是进入基因大道时左上方那条路，而在绿色房子与相邻一建筑物之间

（守谏，哈尔滨　杨滨）

7.《原罪》

问：第一关从保险库的洞里下去后，在通道尽头有一颗定时炸弹，这时无路可逃。如何才能保命？

答：进入屋内，不要管那楼梯，走到桌子后面，在漆黑的墙角里找到一个洞口，但被一个大石头堵住，用"USE"键将其推出。钻入洞内，连跳后来到 2 层即可。

（Terry <aqee@263.net>）

8.《三界谕 2 真爱不死》

问：拿到紫灵珠后，进入迈亚国就无法操作，是否在前面有地方没去？请高手指点。

答：这是该游戏的一处 BUG——在遇到席克的时候死机，请下载补丁程序（如"游戏人生"等网站）。

（北京　凤栖梧）

9.《异教徒 II》

问：第 3 关 Silverspring Town 中找不到一把关键的钥匙。在地图上看不到这关有钥匙，只见 Warehouse 关东北角有个钥匙标记，在堆放着许多木箱的东墙外，但无路可过。望各位大师大侠鼎力相救。

答：第 3 关中有一扇门无钥匙打不开（It's locked），不要急，假设你此时背向这扇门，向前走下台阶向左拐再向右拐，此时前方看似死胡同，其实走过去惊喜自然出现。

（安徽合肥　沙丁鱼 <shading@263.net>）

10.《Silent Hill》(PS)

问：学校里有 3 个谜题，我在第 2 个谜题上被难住了（12:00）。在钢琴室有 1 架钢琴，但是不知如何 check it，墙上和 1 楼有提示，但是我看过以后依然没有办法，急需帮助！

答：学校传达室内的血书上提示，应根据钟楼显示在 3 个不同时间到相应的地点调查。在 10:00 的实验室隔壁得到 1 瓶浓硫酸，把它浇在实验室桌上的手上，得到 1 枚金币。把金币安放在钟楼左边的洞穴中。来到音乐教室，把钢琴所有的键弹一遍，有 3 白 2 黑共 5 个键不会响。根据黑板上歌词的提示，这就代表了那 3 白（鹈鹕、鸽子、天鹅）和 2 黑（鹰、乌鸦）5 只无声的鸟。弹奏顺序是：①最左边的白键，②最右边的白键，③最右边的黑键，④紧挨②的白键，⑤最左边的黑键。这样就可得到 1 枚银币，把它安放在钟楼右边的洞穴中，看一下钟，指针指向了 5:00。去动力室把电源打开就可以进入钟楼了。出来后，你会面对一个全新的"学校"（应该说是屠宰场）。

（河南洛阳　刘亚鹏）

11.《浪漫传说 3》(SFC)

问：如何从森林进入"火术要塞"？

答：首先去村子阿凯（アケ），向村南走可进入原始森林。一直向下，从树叶楼梯上下来，再稍向右后向上走，顺着道路再向左，画面切换。向上走，画面再切换。顺路向前，有一直通大树的树叶楼梯，爬上长青藤上大树，可到妖精村。在村中杂耍场中救出一妖精，然后在村中打听得知跟着蝴蝶走便可到火术要塞。但各种颜色的蝴蝶中选择哪只呢？去最上层里面的房间，那位获救的妖精会告诉你。

（山东东营　张忠伟）

候诊室

1.《升刚》

○第二关（就是叫我到橙色 LINE 那一关），杀光了所有的"活物"，也见到列车开来，可就是上不了车，急死我也，何解？

（游界后进 <zhoulis@990.net>）

2.《幻世录》

○"怒涛"一关中，无论我怎样努力，也无法在章鱼将船破坏之前全部将之杀死。请问，如何可以保护船只不被其破坏？

（Anne Li <anneli@public1.wx.js.cn>）

3.《西风狂诗曲》

○地震后逃离时，只能装备一把镐，所有东西都打不过，怎么回事？

（caiyunzhi@263.net）

○在暴风岛上好不容易打败阿修罗，按理说阿修罗剑应该到手，但装备栏上没有。听人讲依吴莲会问 2 个问题后给我，但她并没有问，为什么？

（广东广州　Amy Lee）

4.《异尘余生 2》

○在 modoc 城，为什么商店老板不交给我寻找他的儿子这个任务，而总说：不对陌生人说自己的生活？THANKS!

（onesunyi@371.net）

5.《凯兰迪亚传奇》

○达恩叫我前往天使森林寻找珊西亚，于是钻进了那个黑咕隆冬的洞窟中，我已经走完了整个洞窟，找到了所需的石块，并把它们扔进了铁盘子中，使得铁栅栏门又重新打开，但是却不知道下一步该如何走，如何穿过这个洞窟到达天使森林，敬请各位指教。

（天山 <weiyx@163.net>）

6.《噩梦鬼魅》(PC)

○在与最后一关中出现的怪物的恶斗中，我连连跃起将其迎头狂砸数十下，历时 1 个多小时，未见此怪吭半声（莫非欺我是 GIRL 乎），其它法宝也不能伤它分毫。请问怎办？

（广东　小君）

7.《江南才子——唐伯虎》

○在庄月琴家她母亲要求找 4 样东西，找到 3 样，但"宝莲水"走遍大江南北也找不到（此时唐伯虎已有 6 位妻子），请求帮助。

（广东广州　Amy Lee）

8.《星际争霸·母巢战争》

○私掠舰的魔法"分裂网"有两种状态，一为网状，一为分裂状，请问有何区别？

（江苏南京　王昕）

9.《幻想传说》(PS)

○必杀技"杀剧舞荒剑"及奥义"冥空斩翔剑"如何取得和使用？怎样进入暗之洞窟最底层？用来同精灵シャドウ定契约的指轮アメジスト如何得到？

（天津　冯轩）

10.《圣龙传说》(SFC)

○在第 18 章结束后，女主角并未与主角结婚，而是与帝国将军结婚。不知如何使之与主角结婚？（96 年 11 期问诊上说在第 16 章中，派忍者暗杀将军即可。可我试了除女王外的两个暗杀指令，都未成功。望大家指点。）

（shang）

11.《梦幻之星 IV》(MD)

○游戏进行到第 2 次去ジオスフォート城堡时，解开结界进入最底层遇上一黑发男子，每次攻击只能消减其 1 点 HP，而他的攻击一击即死，请问如何应付？

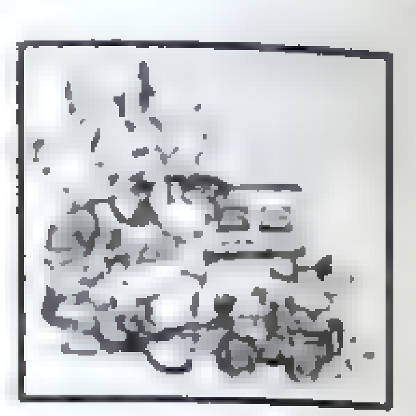
（福建厦门　陈轶航）

12.《口袋妖怪（红）》(GB)

○月亮石在哪儿可以买到？为什么把守猎区内的妖怪全降服了仍不能完成怪物图鉴？红、绿、金、银等版本有何区别与联系？请高手指点。

（北京　严磊）

捷径加油站



440bx@263.net 的 iridium：求教一件事，我即将购买一块新显卡和新声卡，分别是 Diamond Monster Fushion (Voodoo Banshee)和 Diamond Monster MX300，我是否必须将原来的驱动程序清除？新旧驱动间会不会发生冲突(原卡：9750 和 OPTI931)？我用声卡播放 MIDI 时，机器经常会突然重启动，而且不进行磁盘扫描就进人 Win98(播放软件是帝盟的 MediaWork98，声卡是 S90。用 WinGroove 也是如此)，请问这是软件问题还是硬件问题。会不会是内存条的问题？主板是 SiS5591/5595，P200MMX，32MB EDO 内存。另外，S90 的电容应该是黑色的，而我用过的那块，电容是黄色的，请问是否是假货？(A3D 和 CD 回放均十分出色)您能介绍一下区分帝盟真假货的方法吗？

Roc：1、安装新卡无需将原来的驱动程序清除，Win98 会自动帮你调整。2、放 MIDI 时当机同你声卡和主板等设备的兼容性、稳定性有关。3、帝盟 S90 在国外生产的是用黑色电容，国内市场大部分是不同生产线上的产品，不存在真假问题，只是产地不同。

北京陈钟英：Chance 你好，我得到一块 128MB 的内存(亲戚送的)，型号是 LGS GM72V66841CT7J 9849 UA5 KOREA 。望帮忙查一下它是不是 7ns 的，在 100MHz 或更高外频下是否可以用。另外，在花费最小前提下(我的机器 PMMX200，皇朝 P/I58KTX，昆腾大脚 2.1G，雅马哈 719，Trident9685，同维 Voodoo，三菱 8×光驱，PHILIPS 15B)，怎样升级才能最大发挥这个 128MB 内存的作用。

Chance：LGS GM72V66841CT7J 芯片是 10ns 的。一般来说，在内存兼容性很好的主板上可以稳定工作在 100MHz，甚至 112MHz。关于升级，要看日常具体应用什么软件。目前比较理想的应该是 BX 主板＋赛扬 300A(可超频 450MHz)。若是游戏发烧友，可以再配一块 Voodoo2 或直接买 TNT 等高档显卡。

sales@wanshen.com.cn：小弟遇上一个问题百思不得其解，还请各位指点！最近从网上下载了 3Dfx 公司 99 年 2 月 1 日推出的最新 Voodoo2 驱动(支持 DirectX 6)。但玩《古墓丽影 3》等游戏时，图象失真厉害(非 16 位色)，根本无法看清。换回原来随卡配的驱动程序后一切恢复正常。请问如何解决？小弟 PC 配置：赛扬 300A，64MB PC－100 RAM，Cirrus Logic 5465 4MB AGP，中凌 12MB 的 Voodoo2，Windows98 中文版并安装 DirectX 6。

Roc：重新运行《古墓丽影 3》的设置程序，选择新装驱动名称，如"Voodoo2 For DirectX 6 Driver"即可。

Piero Hsu(kingxu@163.net)：小弟今日买了 Creative 3D Blaster Banshee，结果《FIFA99》不能加速了。我原来用的是 Voodoo。另外《极品飞车 3》安装后黑屏，按[Ctrl]+[Alt]+[Del]出现[关闭程序]窗口。在列表中有错误一项。救救我吧！

Roc：进入《FIFA99》目录中的[SETUP]子目录，点击[3DSETUP]，然后在[3D Graphics Render]中选择[Creative 3D Blaster Banshee]就可以正常加速了。建议你安装 Creative 3D Blaster Banshee 最新驱动。Banshee 玩《极品飞车 3》需要一个补丁文件，在网上很多地方可以下载这个东西(家电 98 配套光盘(下)也有这个文件)。

江苏陈鸣：本月我买了《生物危机 2》(PC 版)。但在我的电脑上效果不佳，屏幕右侧有两条线，物品、门和僵尸伸出来的手都是白色的。我的配置是赛扬 300A，32MB 内存，显卡为华硕 V3000。

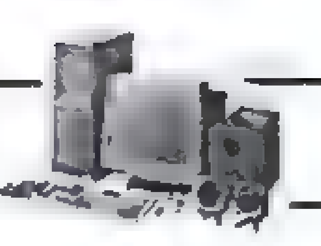
Chance：针对您的问题我特意在编辑部验证了一下，就目前的结果看，华硕 V3000 或者说 Riva 128 无法支持《生物危机 2》的硬件加速方式，只能以"软着色"来运行游戏。您看到的"白色"实际是游戏贴图缺失造成的结果。以赛扬 300A 的配置看，可以选择[Software Render]试试，速度和效果都会打个折扣，但应该可以正常运行了。

苏州"烘山芋"：请问如何用 PowerStrip 将显卡超频。

Chance：嘿嘿！听好。在 PowerStrip 工具列最右侧的[!]图标上点鼠标右键……知道了吧！一点点调整，不要一次设太高。

fjlzh@163.net：请问 99 年 1 期介绍的微星 MS－6163 主板是否支持四分频：133MHz/4＝33.3MHz。

Roc：据我所知微星 MS－6163 可以支持四分频。如你所言，使 PCI 总线在 133MHz 时可以运行在其额定的 33MHz，这样使得此主板有更好的升级潜力。未来 533MHz 的 PⅢCPU 都采用 133MHz 前端总线。如果某块主板不提供"133/4"的设计，那它将来的升级便无保障。



软硬耳边风

1、*Voodoo3*：终于发布了相关技术指标，看起来蛮"唬人"的：Voodoo 3 2000 AGP/PCI 发售日期 04/01/1999，价格 129.99 美元，143MHz 的 SDRAM 共 16MB，300MHz 的 RAMDAC，双路 32－bit 材质渲染结构。Voodoo 3 3000 AGP 发售日期同上，价格 179.99 美元，16MB 的 166MHz SDRAM，带 TV Out，350MHz 的 RAMDAC，双路 32－bit 材质渲染结构。Voodoo 3 3500 AGP 发售日期 05/15/1999，价格 249.99 美元，16MB 的 183MHz SDRAM，350MHz RAMDAC，最高 2048×1536 象素。

2、*耕宇 Voodoo2*：上期向大家推荐过耕宇大龙 3000，现在看来有些不妥。Chance 原来用过耕宇最早推出的一批 V2，板载 100MHz 的 25ns 显存，用 6 层板制作，完全的公板布线，表面贴片工艺也很好，质量过硬。大龙 3000 降价后，我以为还是这样的产品，所以向大家推荐。最近朋友买了一块，我细看才发现完全走样了：显存还好，用的 110MHz 的 22ns 显存，但改为了薄薄的 4 层板布线，也不再是公板格式，板上用的电容也质量不高。实际使用之下，感觉散热出奇的大，同样环境比其它 Voodoo2 温度高许多。散热片是用普通两面胶带粘贴，无疑是加了层"棉被"。诸位如果不是手头太紧，个人意见，慎买最近这批耕宇 Voodoo2，便宜不会是无缘无故的。

3、*电脑病毒*：如果您日常上网时只限于用《XX300》定期杀毒，动作可就太慢了。继上期提到的"NOTE"后，现在又有"HAPPY99.EXE 蠕虫病毒"，请回忆是否收到过附件带有"HAPPY99"的信？执行后出现一个燃放焰火的窗口。它会在发信时自动复制本体并作为附件发出去。据称会追踪电子函件往来，严重降低发信速率甚至导致系统崩溃！太混蛋了！手工清除方法如下：纯 DOS 环境下，将 Windows 的 System 子目录下 Wsock32.dll、Ska.dll 以及 Ska.exe 删除，然后再将 Wsock32.ska 改名为 Wsock32.dll 即可。顺便说一句，如果您网上升级方便，我建议您 Win9x 平台的实时防火墙不要用国货(《Kill98》认证版除外)。现有国产实时防火墙，一般 32 位虚拟机做得不是很高明，不太稳定。另外就是病毒数据升级"太慢"。春节期间，国产防/杀病毒厂商，连续 30 天－45 天没有升级数据库。同样情况下，在圣诞节期间，McAfee、Norton 和 PC－Cillin 仍坚持 7 天升级一次。反正我觉得电脑病毒是从来不放假的。

4、*驱动升级*：nVIDIA 公司推出最新 TNT 公板 BIOS 和驱动，代号"Detonator"(雷管)，总体性能比过去提高 30%。各知名厂商依此先后推出自己产品的升级版。创新 TNT 最新 BIOS 2.0.4.6(3 月 18 日发布)；华硕 V3400TNT 最新 BIOS 2.04.20 版(3 月 16 日发布)；帝盟 V550 也有，可惜 Chance 把具体版号忘了。当然相应的驱动程序也一个不落。另外 Banshee、Savage 和 G200 也有新驱动推出。有趣的是，帝盟为 Monster 3D(Voodoo) 做了新驱动，大概是最近唯一替 Voodoo1 着想的厂家了，佩服！声卡方面，帝盟的 MX300 终于推出了新驱动，CPU 占有率明显下降。创新的 EAX 推出了 3.0 版本。

5、*新技术和产品*：这个月最离谱的消息大概要算"TNT 将支持 SLI 连接"了。详细的情况还不清楚，约略规格如下：最大填充率 400M pixels/s，多边形处理能力 8M Triangles/s。这已超过 3Dfx 的 Voodoo3 3500(336Mpixels/s)，再加上 Riva TNT 在图形质量上比 Voodoo 系列先进的特性，TNT SLI 将成为 Voodoo3 的强劲对手。传闻连接方法是 1AGP＋1PCI 或 2×PCI。新产品方面，帝盟和华硕即将推出 TNT2，代号 V770 和 V3800，创新好象也有类似举动，情况不祥。丽台将推出 Permedia3，代号 S310。Matrox 发布 G400。多家厂商即将推出 Savage4。Trident Blade 3D 的 Image 9880北京已大量到货，才 400 元，贱！另外，i740 全面停产了。



(这就是华硕 TNT2－V3800 显示卡)

6、*疯狂的降价*：本月降价明星是 CPU 和硬盘。PⅡ333 跌到 1300 元，PⅡ350 也仅 1600 元。64MB 的 PC－100 内存降到 700 元。硬盘卖得最好的大概是 IBM，物美价廉的 8.4GB 才 1670 元、10GB 的也就 1780 元。看来 6.5GB 成为主流的日子到了。

7、*修改工具*：您要是特喜欢改游戏，那就没事偷着乐吧。最近多款游戏修改工具纷纷上市：《Game Master》、《FPE2000》、《金山游侠 2》和《东方不败》。这些工具各有所长，特色都不少，等 Chance 有时间一一试用后再告诉您，如果您自己已经用过了，有什么感受别忘了告诉我，放在杂志上分享嘛！

8、*实用软件*：网景出了最新的 4.51 版浏览器，您可以到 ftp://ftp.swatou.net/pub/inet/cc32d451.exe 去下载，那里提供的版本比较特殊！微软的 IE5 中、英文正式版已经推出，各自都在 79MB 左右，简直相当于半个操作系统，速度快了不少，不过好象比较爱死机，哈哈！喜欢看软解压 DVD 的朋友，Power DVD 出了最新 1.5 版：比 1.3 版提高 6%－10% 的性能；对 SiS6326 和 Savage3D 作了优化；支持 3D Now! 和 KNI 指令集；支持 AC－3 的 5.1 输出，SB Live! 派上用场了；允许进行亮度调节等等，在 ftp://ftp.swatou.net/pub/media/pdvd15.zip 可以下载，大约 6MB。

软硬耳边风，左耳进，右耳进；如有巧合，纯属雷同。

本栏编辑/Chance

不仅仅是幽默的 DIY 硬件模板文章速成——显卡篇

——电脑硬件幽默

■文/苏旅

前 言

本人也算一个 DIYer，纵观现在电脑 DIY 杂志，大有象前几年“电游、漫画杂志”一样之势，良莠不齐如雨后春笋般纷纷涌现。仔细查看一番，便发现其中大部分很是一般，不少杂志一些介绍电脑产品的文章，内容贫乏，泛泛而谈，很是空洞，很多类似宣传广告。测试报告和空想字眼则怀疑是通过广告和道听途说而创作出来的，不禁让人忍俊不已。某日，小弟“贤”得无聊，创作出类似《厚黑》之《DIY 模板文章》，针文砭弊，以飨各位看官：)。

为避免某某杂志律师有空子钻，本人声明：文章内容仅参考消遣，对文章所带来的任何后果，本人绝不负任何直接或间接的、实际或理论上的、相关或连带责任。文章所述观点也绝非针对某一杂志、某特定文章或相关产品。文章中的产品名称及商标归各自公司所有 :)

这是一篇骗稿费的 DIY 模板文章，大家可以参照一下，稍作改动，填一填空，就能创作出各种各样介绍某某显卡的文章，赚赚稿费，快活快活（此文章模式还可用做介绍主板或硬盘等，不怕写不到，只怕想不到! ? Y#? Y#! ……）

下面对文章某些符号作出解释：

1. ___：下划线可以填空；

2. XXX/YYY/ZZZ：XXX、YYY、ZZZ 为填空时参考内容，可以自选。

DIYer 的选择—___牌 ___卡

作者姓名 ___

进入 ___(98/99/2000) 年，___(我/MM/同学/LP) 的电脑要升级了。升级时，CPU 选的是优秀的 ___(C300B/K8/M4)，主板选的是以稳定见长的 ___(8H6/M5I－6163)，内存则来个 ___(64MB/128MB)。以上三项东东没费什么工夫。可是到了选显卡的时候，却实实在在地把我难住了。最后我选择了 ___牌 ___卡。

___牌 ___卡是 ___(大陆/台湾/美国) 著名的 ___(Riua/S4/3Ofx/……)公司推出的最新显卡，采用的是 ___(GX3/Voadoo3) 芯片，其最大特性是支持 ___(2D/3D/OpenGL) 的图形加速，性能高达 ___(100 万/500 万) 个三角形/秒，___(5 亿/10 亿) 个象数/秒。

___牌 ___卡硬件支持 ___(高洛德加速/边缘平滑处理/表面材质) 等 ___(2D/3D) 特殊效果。它使用 ___(4MB/8MB/16MB)___(100MHz/125MHz/133MHz) ___(SDRAM/SGRAM/MORAM)。作为显示内存，速度比一般的 ___(EDO/DRAM) 显存快得多。且能在电脑主板外部总线为 ___(75MHz/83MHz/100MHz) 时稳定工作。在显存扩为 ___(8MB/16MB/32MB) 后，可支持 ___(1600×1200×64K/1920×1600×64K……)色及 ___(1280×1024/1600×1200)象素的高分辨率真彩色。它还提供了 ___(270MHz/320MHz/400MHz) 的 RAMDAC 和 (200Hz/300Hz/400Hz) 的垂直更新率，使您的 ___(眼睛/鼻子/耳朵)能受到 ___(完全/极大)保护。此外，___牌 ___卡最大的卖点就是采用了最新的 ___(Video In/TV Out/SL1) 技术，支持 ___，并且 ___还使用了符合最新 ___(微硬/蝇特耳……)___(PC98/PC99……)规格的 ___技术，可以 ___，真正实现了 ___。

___牌 ___卡的另一特点就是 ___(扩充/升级/加速) 性能极强，卡上不但有 ___(MPEG2/TV)的接口，还附带了 ___等软件，真是考虑 ___(周全/完善……)。

从 JS(编者注：奸商) 那里交了 ___(800/1000/1200 元) ___(USD/RMB)后，我抱回了 ___牌 ___卡，里面还附有 _____张 (软盘/CD) 和 ___本说明书，把 ___牌 ___卡拿出后，这块显卡做工的确不错，___(金黄/碧绿) 的线路板，精细的做工，的确 (很好/不错)，看来 ___公司的确是下了血本。我仔细看了看说明书，便开始装 ___牌 ___卡，开机、启动、一切正常。进入 ___(Win99/NT2/Linix) 装好显卡驱动程序后，我开始了对 ___牌 ___卡的测试。

首先是软解压测试，___牌 ___卡如何呢？首先，我用 ___(Xing/SCHVCD)测试了一下，嘿！在我的 ___(K8/C300B/M3) 上竟然达到了 ___(80/100/120)帧/秒。然后，再放入一盘《___》VCD。真棒！只见屏幕上的 ___(成虫/是挖情鸽……) ___(动作火爆/画面传神)。___牌 ___卡的软解压功能的确 ___(不错/很好/高)！

然后是 ___(2D/3D/OpenGL 测试)，在 ___(《3D 吃豆 3 代》/《Quake X》)上，测试结果令人满意！我的机器得到了十分完美的画面。速度 ___(流畅/不失帧/还不错)，效果 (平滑/掉色/很好)，丝毫不逊于 ___公司的 ___产品，这一切使我感到特别 ___(高兴/兴奋)！

___牌 ___卡的确不错，但仍有些小毛病，如 ___(内存少/不支持 DIME/不是 AGP2×)，但其 ___(价格便宜/质量好/附送软件多)，所以我们一定要买它。各位 ___(DIYer/父老/穷鬼)，___牌 ___卡是你们的 ___(最佳/第一)选择。

附 ___牌 ___卡客观测试报告：

2D速度：___(大于 8 位数，小于 2 位数)

3D速度：___(大于 8 位数，小于 2 位数)

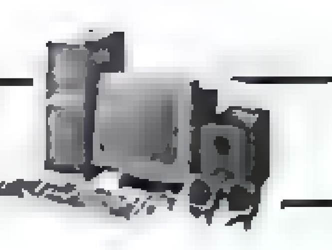
怎么样?相信大家看了这篇文章，一定能创作出令自己满意的文章来的，如果您还想创作得更容易一点，不妨期待我编写的“DIYer 模板文章生成器”，只需做上数十道选择题，即可完成各种各样充斥着华丽词语的硬件产品介绍文章…… ;)

Chance 体验：

最近这 1、2 年电脑 DIY(Do It Yourself，自己动手)之风日盛。由于硬件产品高价值的特点，绝大部分人无法在正式购买前亲自尝试、比较，更多是借助媒体评论或朋友推荐来作出决定，这里又以前者居多。

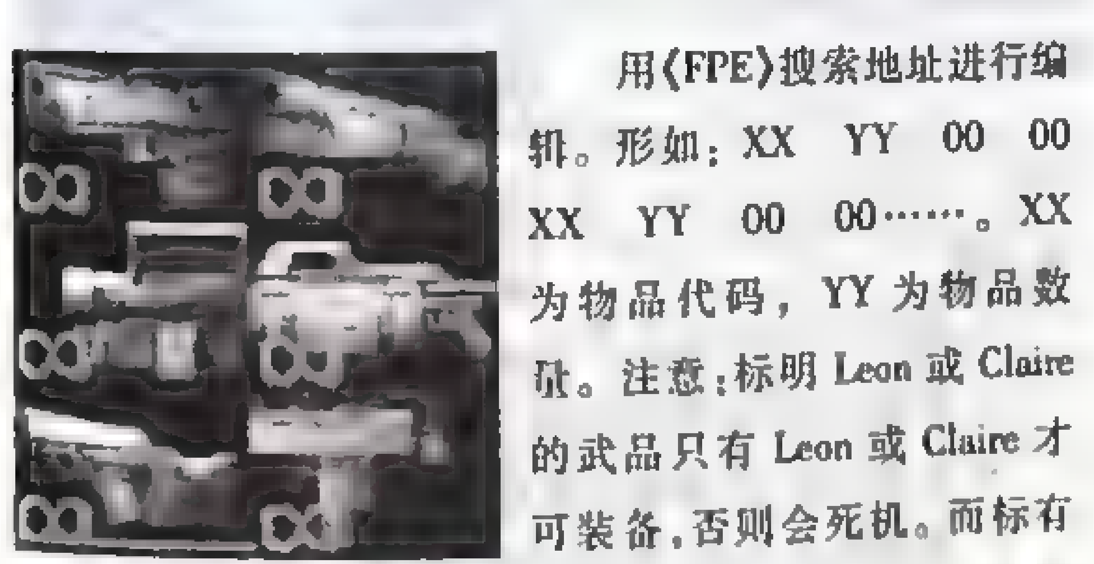
然而纵观全局，在诸多软/硬件评论或评测文章中，符合上文“特点”：形容词丰富，内容却八股般空乏无物，令人久读生厌的作品还真不在少数，当然我们绝不是把测试和介绍类文章必要的数据和报告内容一概否定，但抓住重点、特点，剖开表层深入谈，写出新意应该是作者不断的追求。更有甚者，三、五人一扎堆，一个“XX 工作室”便诞生了；有了两、三台电脑，便赫然摆出“XX 评测组”，胆量之大，底气之足，实际水平之低，令 Chance 着实“佩服”。抛开浮躁背后的原因不说，单是由此出炉的众多“回收站文章”会给读者造成多大误导就足够我心惊肉跳。

哪位艺术家曾说过：艺术只有在不断否定自我中才能进步。如何写出读者喜闻乐见的高水平文章不也是一种艺术诉求吗？就以此与读者和作者诸君共勉吧。



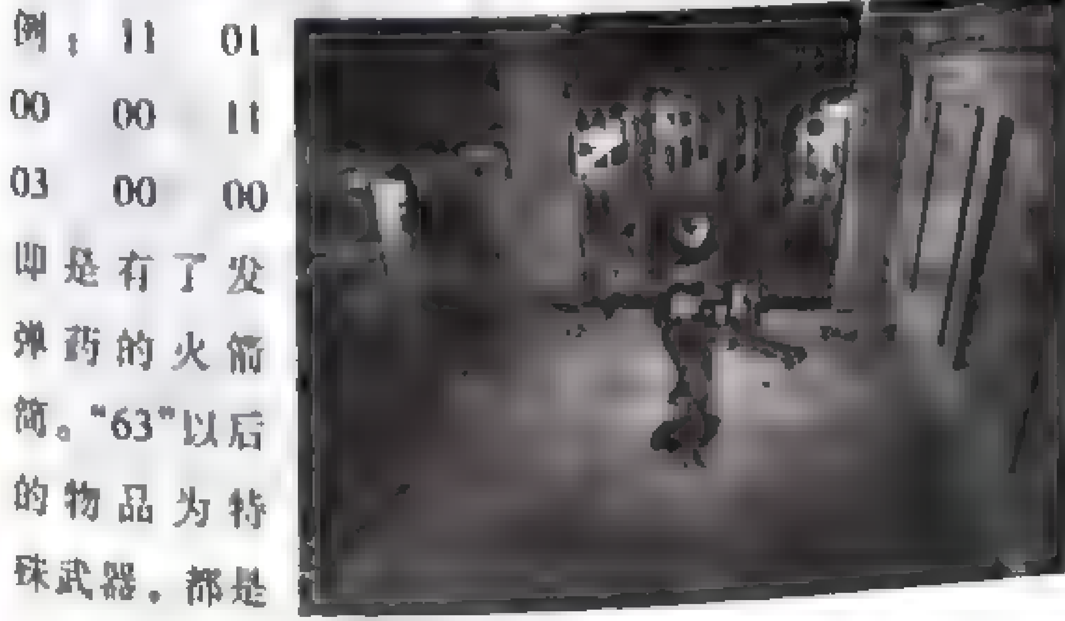
《生物危机 2》物品修改

■文/Alpha



(武器弹药无限了)

用《FPE》搜索地址进行编辑。形如：XX YY 00 00 XX YY 00 00……。XX 为物品代码，YY 为物品数量。注意：标明 Leon 或 Claire 的武品只有 Leon 或 Claire 才可装备，否则会死机。而标有 ADA 的手枪只有 ADA 才可装备(Chance：其实也可以让 Leon 或 Claire 装备。小编就是让 Claire 手持 H·Gun·ADA 通关的，但需要改动某些文件名，有兴趣的读者可以自己试试)。标有“★”的物品要占两个物品栏，且要放在最前面，以 R·Launcher 为例：11 01 00 00 11 03 00 00 即是有了发弹药的火箭筒。“63”以后的物品为特殊武器，都是通关后奖励的，朋友们可以自己试一下。不过使用特殊武器通关是不能得到 A 级评价的，使用“23”回复剂也不能得到 A 级评价。不可以改得太过份，某些情节会死机。



(物品列表下转 99 页)

Chance 体验：

在编辑武器时，以 Magnum 手枪为例，改为“05 ff 00 00”，您就有了子弹用不完的枪。把下面这段文字用任意文本编辑器存成*.reg 文件，然后双击。可以让您从一开始就直接玩“第四幸存者”和“豆腐”，并观看所有“图片”、“3D 模型”和动画。

```
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CAPCOM\RESIDENT EVIL2]
"SPECIAL"=dword:ffffffff
"GALLERY1"=dword:ffffffff
"GALLERY2"=dword:ffffffff
"GALLERY3"=dword:ffffffff
"GALLERY4"=dword:ffffffff
"GALLERY5"=dword:ffffffff
```

软件中的复活节彩蛋

■文/禾润

一、《WORD97》中的弹珠台

1. 打开新文件，在文件中输入“Blue”。

2. 用鼠标选中“Blue”。

3. 选择[格式]菜单中的[字体]项，设为[加粗]，颜色设为蓝色，按确定。

4. 在“Blue”后面按一下空格。

5. 打开[帮助]菜单中的“关于 Microsoft Word”。

6. 点击菜单中的 WORD 图标。

7. 按[Z]和[M]控制，按[ESC]退出。

二、设置“关于 Microsoft Word”的快捷键

1. 打开新文件，按下[Ctrl]、[Alt]和小键盘的[+]。

2. 光标会变成梅花状。

3. 选择[帮助]下的“关于 Microsoft Word ”，便可在“请按新快捷键”处输入新快捷键。

4. 如果没出现，先选择[帮助]下“关于 Microsoft Word ”后，再重复第二步。

三、出现《OFFICE97》启动画面

1. 用鼠标点击《OFFICE97》工具条最左边的按键。

2. 选择“关于 Microsoft Office”。

3. 按住[Ctrl]、[Alt]和[Shift]键，点击 OFFICE97 图标。

4. 确定后便会在屏幕上出现《OFFICE97》启动画面。

四、《IE4.0》制作人员演示动画



1. 打开[帮助]菜单下，“关于 Internet Explorer”。

2. 按住[Ctrl]键，拖动到地球上。

3. 再按住[Ctrl]键拖动到“Microsoft Internet Explorer 4.0”上。

4. 点击[未锁定]按钮。

5. 再按住[Ctrl]拖动到地球上。

五、《Access97》中的“黑 8”

1. 建立一个空数据库，选择数据库中宏的[新建]按钮。

2. 按一下空格键，然后选择[文件]菜单栏中的[关闭]。

3. 出现提示后确定

4. 用鼠标选中新建宏，然后按鼠标左键。

5. 点击[另存为]/[导出]。

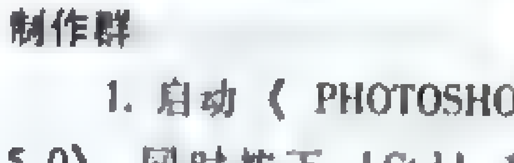
6. 选择[在当前数据库内另存为]。

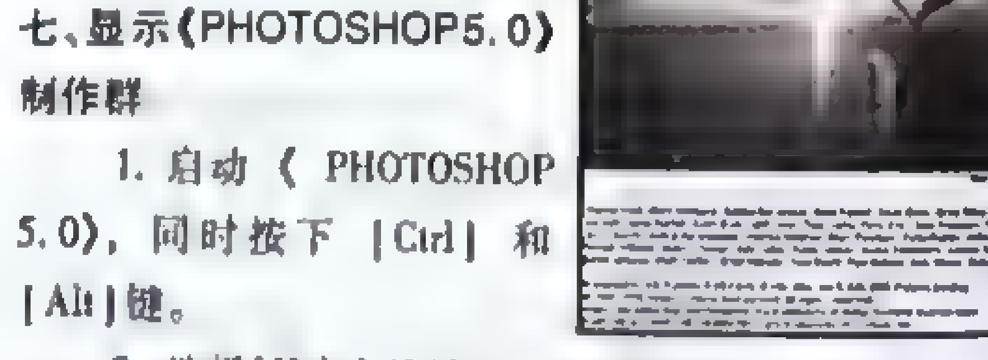
7. 新名称输入“Magic Eight Ball”。(不包括引号)

8. 用鼠标选中“Magic Eight Ball”宏，按住鼠标左键将宏拖到工具条上。

9. 当前工具条上会出现一个“黑 8”，点击它会出现很多有趣的信息。

六、显示《PHOTOSHOP5.0》另一个启动画面





运行《PHOTOSHOP5.0》同时按住[Ctrl]和[Alt]键。

七、显示《PHOTOSHOP5.0》制作群

1. 启动《PHOTOSHOP 5.0》，同时按下[Ctrl]和[Alt]键。

2. 选择[Help]/[About Photoshop]。

3. 等待大约 6、7 秒后屏幕会开始卷动。

4. 按住[Ctrl]键会使屏幕卷动加速。

5. 先按住[Alt]键，再按住[Ctrl]键。

6. 鼠标移动到图中的太阳上，点击鼠标左键。

7. 先松开[Alt]键，再松开[Ctrl]键。

8. 这时屏幕上会出现很多有趣的信息。

八、《PHOTOSHOP》中出现“穴鸟”



1. 启动《PHOTOSHOP5.0》，同时按下[Ctrl]和[Alt]键。

2. 鼠标点击层控制面板中的横三角按钮。

3. 选择[layer option]项。

4. 出现名为“穴鸟”的画面。

本栏编辑/Chance

狙击杀手 C128－TNT

—首款国人自产 TNT 显示卡

■文/Roc

名称	狙击杀手 C128－TNT	编辑选择奖
性质	3D 图形加速卡	CHOICE
厂商	恒进电子工业有限公司 电话:010－62646806	
特色	优秀的性能表现，低廉的销售价格	
不足	制作工艺稍显粗糙	
售价	人民币 1100 元左右	

引　子

Riva TNT 凭借其超强的 3D 游戏速度、优秀的画面及无与伦比的 2D 显示性能赢得了无数大奖，一时名声大振。近一段时间，Riva TNT 的驱动不断完善，各制造商的工艺水准也相应提高，外加以《Quake Ⅲ Arena》等新一代可支援 32bit 色渲染的 3D 游戏发布，使得 nVIDIA 当初承诺的 Riva TNT 可以杀死两块 Voodoo2 的诺言逐步接近现实(虽然 TNT 目前还是 0.35 微米技术制造的)。难怪著名的硬件评测站点 tomshardware 把 Riva TNT 评为 98 年度最佳(家用)芯片。(详情见 http://www.tomshardware.com/)

也正是由于 TNT 的超强性能，所以各个显卡制造商谁也不肯放过这个赚钱的好机会。国际上知名的如：Diamond 公司生产的 Viper V550，STB 公司的 Velocity 4400，Elsa 的 Erazor Ⅱ，新加坡创新公司的 Graphics Blaster RivaTNT 等，都是口碑不错的 TNT 显示卡。台湾一些优秀的显卡制造商如华硕、丽台等厂的 TNT 也有不错的表现。但不知大家是否注意到一件令人遗憾的事情：如此多的 TNT 卡中没有一个是我们祖国大陆的品牌。

“狙击杀手”*C128－TNT*

时间到了 1999 年 3 月，令人振奋的消息传来：帝盟中国总代理—恒进电子工业有限公司推出了第一块高举国内品牌的 TNT 显示卡—恒进“狙击杀手”C128－TNT。说句实话，刚拿到这块卡时我心理挺没底的，因为 TNT 是一块结构很复杂的芯片(目前为 0.35 微米制成，内部集成 700 余万晶体管)，把它制成一块成品显卡需要很深的制造水准。大家回想 Diamond(帝盟)最早生产的几批 TNT 卡 V550 是多么的～#¥%…—*(抱歉，没词儿)。那块几个月前的 V550 芯片，工作频率仅仅在 70MHz(现在为 115MHz)，当时的驱动程序用的仍是测试版(4.10.01.0200)。再来看看现在市场上 V550 的实力有多强大，你就明白帝盟生产 V550 的周期有多长了。

既然帝盟的研制工作都这么难做，恒进牌的这块 TNT 卡性能会如何呢？带着这个问题，我对这块有“狙击杀手”外号的 C128－TNT 进行了详细测试。为方便朋友们看出“杀手”的实际水平，也看看我们自己牌子的 TNT 卡同国外名牌大厂有哪些不同，我决定做对比评测。最终选择的另一 TNT 卡是上文已经提到过的，大名鼎鼎的新加坡创新有限公司生产的 Graphics Blaster RivaTNT(为什么选它下文自有分解)。恒进“狙击杀手”C128－TNT 下文简称“C128－TNT”，创新 Graphics Blaster RivaTNT 下文简称“GB－TNT”。

实际测试

首先看看两块卡的外观，似乎能让我明白一些问题。大家知道 Riva TNT 是一块发热量惊人的芯片，在额定频率工作，温度就已经很高了，更别说笔者一贯喜欢对显卡和 CPU 频率大超特超了。GB－TNT 没有风扇，而且散热装置为被动散热法，所以它工作及超频后的温度让我感到不安；相反，C128－TNT 在这方面看起来做得很好，一个超薄的散热片紧贴在 TNT 芯片上，上面附了一只小巧玲珑的风扇，令人有放心的感觉。当然到底谁优谁劣，还要看过具体测试结果而不是初期的主观评测。

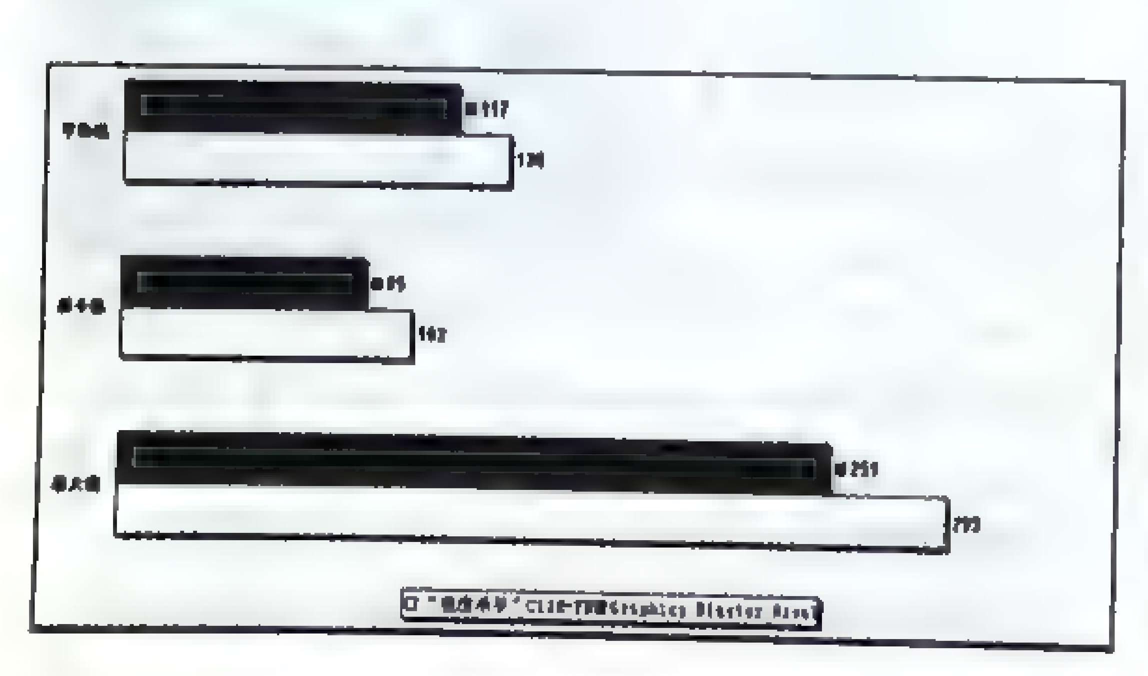
显存方面：(我拿到的这两块卡中)C128－TNT 用的是 SEC KM416S1020CT，经过多次超频测试，它的稳定工作频率极限为 115MHz。注意，我特指“稳定工作”，而不是暂时没死机，因为不能长期稳定运行的东西没有任何意义。虽然 C128－TNT 的显存在 120MHz 通过了所有测试，但在《FIFA99》的草坪上你会偶尔看到不规律色斑出现，所以我还是决定把频率定在 115MHz 来测试。另外本刊上期已经对 Graphics Blaster RivaTNT 的显存超频情况做过较详细介绍，本文不再熬述。

在芯片的超频测试上，C128－TNT 在 115MHz 下可以

长时间稳定运行，120MHz 时会偶尔当机。不过我认为国内品牌的 TNT 卡能达到 115MHz 这个成绩已经算相当不错了，毕竟目前世界上能比这更高的 TNT 卡只有华硕 V3400 TNT 和 Hercules Dynamite TNT 这两个"怪物"。C128－TNT 的优秀可超性大部分要归功于它良好的散热系统；而 GB－TNT 由于散热方面的设计问题，其主芯片只能工作到 105MHz(比 C128－TNT 整整低了 10MHz，也就是近 10 个百分点)，并且此时 TNT 的内部温度竟然高达 70 度，以至于我的手指无法紧贴在它上面超过 10 秒钟，除非带了皮手套或喜欢长出美丽的水泡^_^。

关于测试用的 BIOS 和驱动程序，C128－TNT 用的 BIOS 是 nVIDIA 的公版 BIOS，驱动自然也用 nVIDIA 的公版驱动，版本号为 4.11.01.109(99 年 1 月 27 日发布)；而 Graphics Blaster RivaTNT 作为知名多媒体设备制造商，理所当然用自己开发的 BIOS 及驱动，版本是 4.10.01.2107－01.0109(99 年 2 月 11 日发布)。这里所谓的公版驱动是指芯片原始制造商（如 nVIDIA、3Dfx 和 3DLabs 等）提供给各个显卡厂商的标准参考驱动，一般来说名牌大厂都会自行开发驱动而不采用公版。有一些显卡专业知识的朋友都知道，一块显卡的驱动程序是多么重要。同样一块卡，用其刚推出时的 β 版驱动和当前最完善的驱动相比，性能会有几倍的差距！用《区格 D3D》试试 TNT 刚出时的 0029 版驱动和我现在用的 0109 版比比，您就知道他们间到底有多大的差别了。至本文截稿时（3 月 15 日）为止，以上两块卡的驱动程序都是各自最新的。

怎么样，初步介绍这些可以了吧！再看看系统配制：C300A 超频 450MHz(用它的用户比较多)，MSI－6163 主板（曾经被《电 X 报》评为最佳编辑奖)，现代 PC100 内存(原装，编号 ATC－10S)，昆腾硬盘。为了 CPU 占用率低，测试值准确，我没有使用声卡。(至于机箱、CD－ROM 和 Mouse 不用我说了吧^_^！)



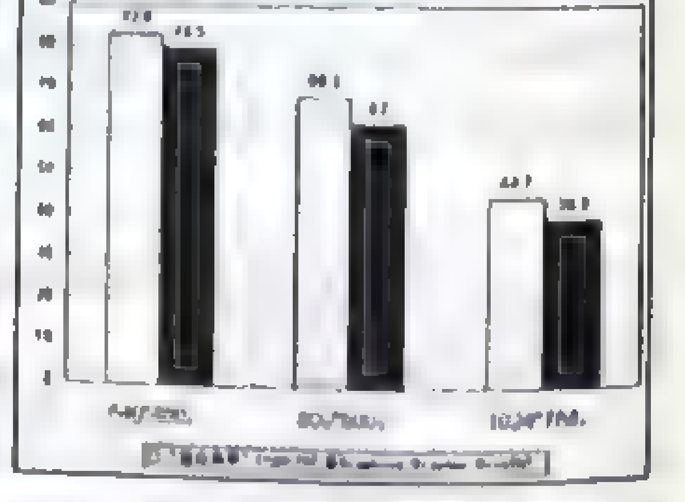
[Test－01]：著名的 Direct3D 游戏《Incomming》。分辨率 640×480 象素，单位 fps，启动游戏一分钟时分别取其最大值、最小值及平均值。(见上表)



[Test－02]：《摩托英豪 II》(Moto Racer 2)。分辨率 1024×768 象素，因为 TNT 在这样的情况下依然很流畅，所以我没测低分辨率，单位 fps。画面效果全设定为"最佳"，选择第一条跑道，最近视觉角度，不参赛，待其它车手离开并直到跑完第一圈时取平均 fps 值。(见上表)

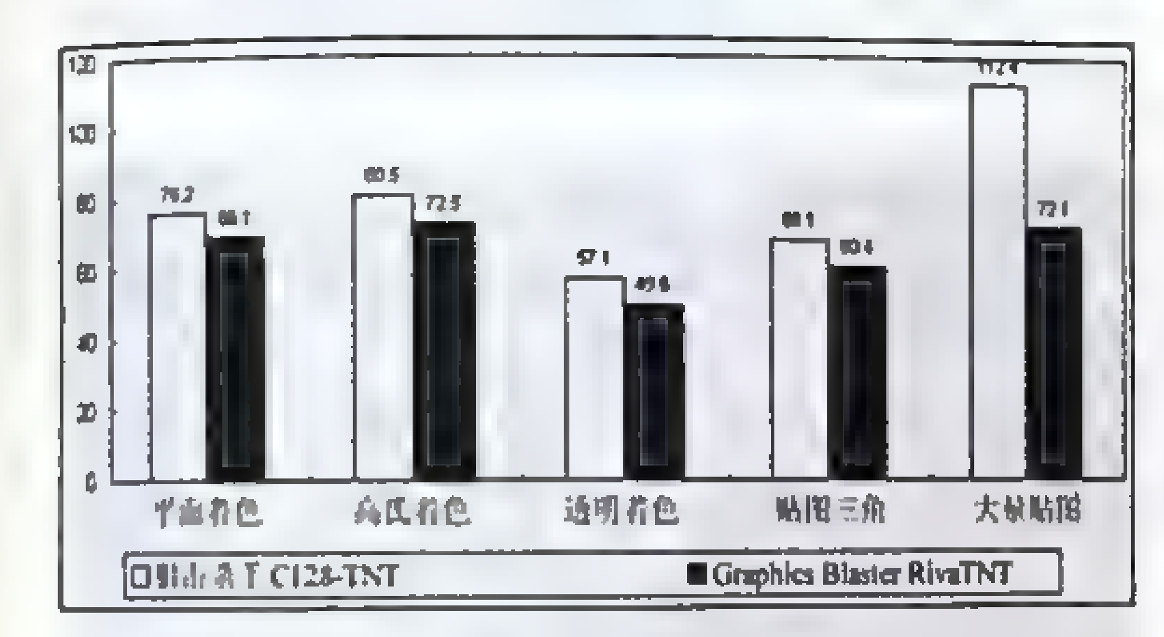
初步分析：《Incomming》和《Moto Racer 2》是典型的，以单一 Direct3D API(应用程序界面)来运行的游戏，其中《Moto Racer 2》的测试中我打开了全部画面效果，如雪、雾等，以此增加显示芯片的负担。从画面上来看，我相信不会有人说两者之间有什么区别。从速度方面来比较，你会看到恒进的 C128－TNT 比 GB－TNT 略有提高。但细比较下来，我不认为二者间有何实质差距

[Test－03]：《Quake II》，版本为最新的 3.20 版，地图用 DEMO1，全屏幕，无音效。(见右表)



分析二：《Quake II》是一个单周期多重贴图的游戏，即每次渲染是经过两次贴图操作完成的。所以能在单周期内进行双重贴图的 3D 加速卡会取得相对较好的成绩，如 Voodoo2、Riva TNT 及未来的 Permedia3、G400 和 Voodoo3 等新一代芯片。也正是由于《QUAKE II》的此特性，它是测试 TNT 卡的最佳游戏之一。从本例可以看出，C128－TNT 在三种由高到低的分辨率下分别比 GB－TNT 快了 3.3fps，6.3fps 和 5.4fps。我一直觉得在保证画面流畅度的前提下 1024×768 象素是 Riva TNT 可以提供的最高一级。而普通用户大多数使用的分辨率还是 800×600 象素，此时 GB－TNT 相比"杀手"慢了 6.3fps，也就是说"狙击杀手"在 800×600 象素的分辨率玩《Quake II》将比创新的 Graphics Blaster Riva TNT 提高约 10 个百分点！

考虑到目前的游戏都是用到某块 3D 卡的某几个特性，不能仅通过游戏就下结论，所以还必须运行一些专业测试软件来进一步考察。



[Test－04]：《区格 Direct3D 测试员》，运行其中"效能检验"的 4 项测试。(见上表)

分析三：在比较全面的区格 Direct3D 测试中，两块 TNT 卡的差距也像预料中那样进一步拉大，着色方面约差 15%。至于 AGP 贴图速度，我很难说为什么"杀手"会如此之快，以至于比 GB－TNT 快了 55%之多。当然关于本项测试还需说明：在控制面板/显示器设置一项中，两块 TNT 卡都有优化属性选择，"Mipmap detail level"可以选择"Best image quality"（最佳图象质量优化）或"Best performance"（最佳性能优化)，当选择后者时，速度会比选择"Best image quality"有明显提升，当然画面质量也略有下降。其中"狙击杀手"C128－TNT 的提高相对明显，可以让用户在选择是优化图像还是优化速度时有较大的自由性，而 GB－TNT 的调整则给人一种幅度不够大的感觉（本例中选择 Best performance 作测试)。在区格 Direct3D 测试中，恒进的"杀手"TNT 无论速度还是画质都取得了非常令人满意的结果。而事实上，我同样认为它同最强劲的 TNT 卡 Viper 550 的速度差距也已经很小了，至少没有明显感觉比 V550 慢。

还有话说

我还需再补充说明一下测试环境，便于全面讨论问题。

首先，无论任何分辨率的测试，屏幕刷新率都始终使用 100Hz，因为不同的刷新频率对显示卡 RAMDAC 要求不同。在 CPU、内存和显卡等外设全相同时(当然操作系统也要一样)，刷新率同游戏速度成反比。通俗地说，就是当你把刷新率设定在 60Hz 时，显示速度一定比设为 120Hz 快。因为 Riva TNT 集成了充裕的 250MHz RAMDAC，所以选定 100Hz 作为评测标准。

其次，当 TNT 的显存和芯片工作频率不同时，整卡的执行效能也会有较大折扣。如果不考虑驱动及设计等方面的因素，C128－TNT 能在很多测试中比对手高 10 个以上百分点恐怕主要是由此而来。测试时显示卡的芯片及显存的频率分别为：

"狙击杀手"C128－TNT：芯片 115MHz，显存 115MHz；Graphics Blaster RivaTNT：芯片 105MHz，显存 115MHz。

nVIDIA 建议各厂商把 Riva TNT 芯片的额定频率定在 90MHz 上，显存定为 110MHz。从实际来看，显存超频到 115MHz 是几乎所有 TNT 卡都可以办到的，事实证明，如果想使系统性能有明显提升，你必须同时再将芯片的频率提高。至于 C128－TNT 如此高的芯片超频能力上文已经分析过，GB－TNT 本刊上期也有介绍。当然，Graphics Blaster Riva TNT 的芯片运行频率比"狙击杀手"低了一截也怨不得谁，厂商以运行稳定为第一诉求而出此计策，作为用户又有什么好说的呢？

再次，每项分数都是经过若干次测试取平均值才得出的，以免出现 CACHE 命中时得分偏高，或内存瞬间短缺出现硬盘读写而增加 CPU 占用率等情况。如果 CPU 占用率增加，得分自然会轻微减少。所以对于一项相同的测试，不是每次都会得到一模一样的 fps 值的，朋友们自己可以去测测看。

也许有人会问：当"狙击杀手"的芯片工作频率到了 115MHz 时它仍能稳定工作吗？对此，我只想用一句话来解释：在机器没有感染病毒，没有停电，也没有内部短路的情况下，C128－TNT 在我进行的不间断 100 小时以上测试中无任何异常现象发生，并且芯片始终保持在可以接受的温度。其它我想无需再多说了。

最后，我想必须谈谈它在做工上的小 BUG，毕竟世界



Graphics Blaster RIVA TNT

上没有什么东西十全十美。我拿到的这块"杀手"，外接挡板做的稍微有些长，第一次插人主板时我以为卡在什么地方了，如果由此导致您没有插结实，可能机器将无法点亮。实际安装时需注意此点

上市的 C128－TNT 将有含 TV 输出及不含两种，我拿到的这块是没有 TV 输出的版本，所以未能对其 TV 输出质量进行评测。另外它的 BIOS 使用的是 WINBOND，不同于其它使用 SST BIOS 的 TNT 卡，但我觉得 C128－TNT 目前的性能已经足够好了、

再继续挑嘛……我实在是挑不出什么毛病了！

其实恒进电子推出的"狙击杀手"C128－TNT，市场价格定位是类似于小影霸 YUAN TNT。我一开始也打算用 YUAN TNT 来做对比测试，但对 C128－TNT 有初步了解后，我发现小影霸 TNT 和它根本不是同一级别的产品，无论做工、用料、超频能力或稳定性皆如是。第一次用小影霸 TNT 时，发现其散热片和芯片之间有明显缝隙，外加没有风扇协助，散热性能很不理想，当机较频繁。我甚至用一只手就轻松地掰下了小影霸的散热片。当然如果你觉得自己是个 DIY 专家，可以自行添加风扇，更换其它 BIOS 和驱动等，不过对于一般使用者而言，我想还是省省吧……。

因为时间和精力有限，我没能把所有 TNT 卡的测试数据全部列出，不过综合其他 TNT 卡来看，"杀手"既然有如此优秀的超频能力，其整体性能自然不言而喻（目前华硕 ASUS V3400TNT 的芯片频率最高可超到 120MHz，最好。其次是 Hercules Dynamite TNT 和这块 C128－TNT 为 115MHz 并列第二）。就使用感觉来看，C128－TNT 同 Diamond Viper550 的性能已经很接近了（V550 的驱动相当好，所以其综合性能仍然比超频能力最好的 ASUS V3400TNT 高）。但我仍是那句话：C128－TNT 是国内厂商推出的第一块 TNT 卡，硬让它和 Diamond 或 STB 这些老牌显卡制造商去比较是明显不公平的！我上文提到过，要"看看我们自己牌子的 TNT 卡同国外名厂有哪些不同"，而正好"Graphics Blaster Riva TNT 是一块用一般价格买到的一般显示卡，它只具备一般的性能特点"（翻译自 www.tomshardware.com），所以我最终选择的对比卡为"很一般"的（且是国外产的）创新 TNT。

结束语

作为国内第一个拿到 C128－TNT 并做详细测试的人，我为它的优秀性能感到骄傲！对于"杀手"的未来发展方向，我也很看好。我认为需要进一步提高的就是在 BIOS 和驱动程序上要有自己的特色，不要像现在这样：BIOS 和驱动都统一用 nVIDIA 的公版，显得没有个性，发挥空间也小 前边提到的 Diamond、STB、ELSA 和 Creative 等都有自己的开发小组，希望恒进电子也早日成熟，为民族 PC 硬件产业带来一次飞跃！总之，"狙击杀手"C128－TNT 以低于小硬霸 YUAN TNT 的价格而接近 Diamond Viper 550 的性能，一定会很快成为 Riva TNT 系列显卡中的一颗耀眼明星！

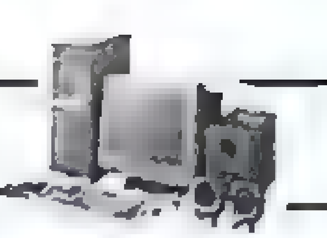
Chance 体验：

当我在写下这些文字时，机器里装的正是本文的主角—Roc 拿来的"狙击杀手"C128－TNT。我不是一个非常喜欢超频使用硬件的人，在我而言，超频性能好仅意味着硬件产品质量优秀。我没有 Roc 那么充裕的时间慢慢温柔地调整"狙击杀手"芯片和显存运行频率，而是直接将这两项全部调整到 125MHz 使用。令我惊喜的是，"狙击杀手"在这样的条件下居然正常运行了 1 小时的《3D Mark 99 MAX》而没当机?！同时在 800×600×32bit，24bit 的 Z－Buffer，24bit 的 Triple Frame Texture 条件下，3D Mark 跑出了 2602 分的好成绩！不过遗憾的是，当返回桌面时，"狙击杀手"的 2D 显示出了问题：拖动打开的窗口，有踏城花屏现象。125MHz 下出现这种问题，我只能怪自己太"冒失"了。

虽然在制作工艺上还略有瑕疵，但考虑到"狙击杀手"出色的性/价比，我仍决定授予它"Chance Choice"编辑选择奖。



COMPUTER & GAME 硬 件 兵 工 厂



G400 才露尖尖角 Matrox 早已立上头

■ 文/Chance

1999 年 3 月 9 日，北京，香格里拉大饭店莲花厅，Matrox 的 G400 芯片新闻发布会在这里举行。

早在几个月前，就隐约从网上听说 Matrox 公司即将发布 G 系列的第三款产品，但具体的情况，Chance 追寻之下却一无所获，看来这次这帮加拿大佬的保密工作干得相当出色。从当天发布的相关讯息看，G400 可以说是 Matrox 继 G200 芯片后，潜心研发，准备在 99 年全力推出，誓与 TNT2、Vooddoo3、Savage4 和 Permedia3 一比高低的重量级产品。

先说说 G400 的名字。可能有些熟悉 Matrox 产品的玩家会奇怪：在 G100 和 G200 后，为什么推出的不是 G300? 其实这些 100、200 并非简单的产品序列号，而是指这些芯片在 AGP 总线方面的不同工作方式。G100 仅支持 AGP1×，G200 则完全支持AGP2×模式，这些问题您可以通过测试软件《Final Reality》得到答案。而 G400 顾名思义是支持 AGP4×模式，这是笔者已知的，有现成样卡的，目前唯一一种 AGP4×图形加速卡（传说 Savage 4 也是 AGP4×结构，但可惜至今未能亲自一睹"庐山真面目"）。

在技术方面，毫无疑问 Matrox 公司属于那种始终走在业界前端的厂商，从当初率先推出 64 位显卡，到 98 年首推 128 位（双 64 位独立）总线结构的 G200，以及本文要向您介绍的 G400 芯片，这家加拿大公司技术革新的脚步实在是太快了。G400 是一块 256 位（双 128 位独立）总线结构的显示芯片，其图形处理能力是目前诸多 128 位加速卡的 2 倍。当然相应的也设计有 128 位接口的内存。比较形象的描述就是，G400 在 1600×1200×24bit 的分辨率下仍然可以表现得游刃有余。

在 G400 芯片上整合了 Matrox 全新研制的"3D 着色阵列处理器"（3D Rendering Array Processor），这直接导致 G400 的 3D 处理能力将达到 G200 的 3 倍（说实话，G200 的 3D 处理水平并不令人十分满意，虽然同其前几代产品相比有了明显地提高，但同当前流行的 Voodoo2 和 Riva TNT 仍有一定差距）。如果情况属实，我不确定这样一块显卡能否称之为"Voodoo2 杀手"（也许到那时候，可以干掉 Voodoo2 的显卡已经满大街都是了）。3D 着色阵列处理器准确地说应该是一种技术手段的名称，它可以有效提高 G400 芯片在进行 3D 配置和 3D 着色时的效率，通过扩充并行运算，使芯片完成诸如单周期多重贴图等处理。在这一技术的帮助下，G400 的运算引擎可以达到每秒描绘 500 万个以上三角形的速度，并同时支持 DirectX 6 新增加的"灵活顶点模式"（Flexible Vertex Format）、顶点缓冲（Vertex Buffers）、三条形和 OpenGL 中的反叠加向量。G400 将可以提供最高达到 2048×1536×32bit 的惊人分辨率。

在 AGP 总线结构方面，G400 从一开始就是以 AGP4×为标准设计的。秉承 G200 的 AGP 优点，G400 内置"多线程总线控制器"（Multi－Threader Bus Master），可以直接调用系统内存中的多个存取命令和数据。G400 支持 AGP 双命令流水线、旁带发信和在 G200 上已有所应用的"对称着色技术"（SRA）。

在谈过速度之后，让我们把话题转移到许多玩家特别关心的 3D 加速卡图象质量上来。Matrox 在 G400 芯片上，使用了"明亮色彩质量"（VCQ^2）结构来提升图象表现力。VCQ^2 通过对不同 α 值的交融组合，加上一条可以读/写并结合 32 位纹理的内部着色管道，确保芯片在多纹理 3D 应用时色彩明亮、鲜艳。

另一项在现场演示时令 Chance 印象极深的特效，是 G400 的硬件 Bump Mapping（凹凸贴图）能力。环境映射凹凸贴图是一个每象素具有 3 种不同纹理模拟的结合体，其中包含一个特别的"凹凸面模拟"，这也是 DirectX 6 所重点强调支持的 3D 特效之一。举例而言，现有的 3D 加速卡很难在游戏中，近距离、大规模地描述一只高尔夫球；即使有，也是通过软件模拟来完成的。支持凹凸贴图，可以有效



提高 3D 游戏的画面表现力，使地形的起伏更细腻、真实，使人物的皮肤、服装更自然而富于质感。Chance 个人认为这比 Voodoo2 和 Riva TNT 所强调的“单周期多重贴图”在游戏中更实用。

此外，G400 包含了新的“动画着色”(Motion－Video Rendering)结构，对于专业人员而言，可以更高效地完成视频编辑工作。而对于一般玩家，G400 可以让你完美地体验 16:9 的 DVD 视频流(G400 硬件支持 DVD 播放)。G400 还允许用户通过一块显示芯片支持两台视频输出设备（两台显示器或一台显示器配一台电视机)。您可以让两个显示设备同时完成一幅画面(一台显示器播放火车头，另一台播放火车尾)也可以让它们处理完全不同的视频工作（一台显示器播放 VCD，而同时用电视机玩游戏)，而且两者的刷新频率可以互不干扰。



说了这么多 G400 的优点，你是不是有些动心了，开始犹豫是应该现在去买一块 Riva TNT 或 Voodoo2，还是要等 G400 出来才下手？其实这也是目前 Chance 自己最头痛的问题。

首先您会发现，虽然上文谈了不少内容，但关于 G400 的具体规格，讲得并不详细，比如 G400 芯片和显存会分别运行在多高的频率等等（我个人认为最起码应该在 166MHz 以上才能充分发挥芯片的性能)。这主要是因为 3 月 9 日召开的，仅仅是 G400“芯片”的发布会，相应的板卡规格目前仍然待定。已经确定的，有如下几条：

为充分发挥 G400 的 256 位总线结构，板卡将最少有两种显存规格：16MB 的 SGRAM 或 32MB 的 SDRAM。但有趣的是，在当天的现场演示中用的 G400，配备了 32MB 的 SGRAM。对于一般玩家而言，无疑 SGRAM 将具有更好的超频性能，另外某些特殊的块读写操作，也只有 SGRAM 才支持，但G400 却在显存质量与容量上给我们出了个难题。

G400 的数模转换器(RAMDAC)将从 300MHz 起步。其实对于众多家庭用户而言，在 15 寸或 17 寸显示器上，RAMDAC 在 170MHz 左右，已经可以基本满足需求了，当然在条件许可的情况下，这东西大些也无妨。在现场演示的 G400，配备的是 280MHz 的 RAMDAC，比预定的要小些。

此外，按照 Matrox 的策略，G400 将在 4 月底完成从芯片到板卡的工业定型，5 月完成驱动程序的编写，要到 99 年 6 月才能正式将 G400“显示卡”推向市场。而令人多少有些不满的是，预定上市之初的 G400 是为 PentiumⅢ优化的 AGP2×模式产品；要到 99 年第三季度，才推出为 DirectX 7、Windows 2000 和 AMD K7 优化的 AGP4×模式产品。当然也有令人欣慰的消息，G400 不会象 Riva TNT 似的，先弄个 0.35 微米的货抢占市场，然后再慢吞吞地出散热量更小、性能更好的 0.25 微米线程产品。G400 将从一开始就以 0.25 微米为起点生产，至于未来是否会比 CPU 走得更快一抢先出 0.18 微米产品—Chance 就不得而知了。

就总体而言，G400 无疑是 99 年新一轮 3D 图形加速卡大战中令人不敢掉以轻心的参战者之一，在继续保持 2D 方面无可匹敌的霸主地位同时，G400 的 3D 表现，在速度更快，画面更好、资源占用更低方面作出了相当大的努力。至于最终的实际效果同目前的宣传，两者到底有多少可以不缩水的完全兑现，恐怕只有在 G400“显卡”上市后才能见分晓。

Chance 体验：

作为 G200 的用户，Matrox 公司对于驱动程序不断改进、精益求精的态度，曾令我在满意于 G200 的 2D 性能表现同时更多了一份感动。从 Mylique170 到今天的 G400，Matrox 对旗下产品质量的不懈追求几乎成了这家公司的一种传统：不断改进驱动，增强功能，修正错误，完善服务……而且上述公司从不将芯片假手他人去制作板卡的独特作风，使得它们的产品成为业界极少数不存在假货的显卡（或许该说是“真品”)。当然，Matrox 不是完美无缺的：G200 发布至今，也没能推出真正的 OpenGL ICD 驱动程序(目前最新的是 β2 版)，对于当初为 G200“支持”OpenGL 而激动的用户而言，是个很大的遗憾。基于同样的理由，在上文我没有格外提及 G400 的 OpenGL 支持(按 Matrox 的说法当然又是“完全支持”，对此我持保留态度)。没有拿到 G400 的“显卡”前，我不想评论它一定是个如何“革命性”的产品，所有的一切还是等待“事实”来揭晓吧。



Socket370 赛扬超频报告

■文/Roc

简 介

Intel 和 AMD 这对冤家也真够叫劲的。Intel 为了把 K6 和 M2 系列彻底击溃，放弃 Socket 结构推出了 Slot1，打算让 Super7 系列的用户无法升级，还一本正经地为其 Slot1 注册了一大堆专利，以为这样就能把对手赶出市场。并且用集成了 128KB L2 CACHE 的低价赛扬 A 来抢占 AMD K6－2 的市场。AMD 不慌不忙，以 K6－3 轻松应战，你还真别说，K6－3 凭借内部新集成的全速（与主频同步的）256KB L2 CACHE，在商业应用(整数)运算的速度上还真比同主频 PⅡ和赛扬 A 快了一点。

就在大家观望时，更有趣的事发生了。几个月前，AMD 宣布即将推出以 SlotA 为构架的新型 K7 处理器，大家都以为这次 Intel 的如意算盘打成了；Socket 构架要彻底退出市场，可偏偏 Intel 在这时又宣布他们以后将以 Socket370 为基础生产新赛扬！！这都什么乱七八糟的啊！

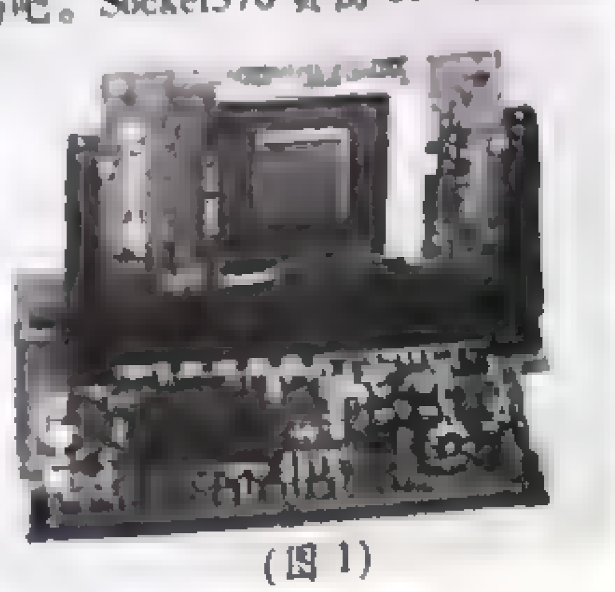
本来很多用户对 AMD 的 K6、K6－2 和 K6－3，Intel 的奔腾Ⅱ、赛扬、赛扬 A 和 Socket370 赛扬 A 等就搞不清楚，Intel 还来乱搅一番，惟恐天下不乱！而且新 Socket370 赛扬的外观和 PentiumMMX 简直太像了，我第一次见到它时，若没看到型号还真以为是“妈妈叉”呢！论实际区别，他们在外观上有以下几点：

1、PentiumMMX 有 321 个插脚，新赛扬是 370 个；

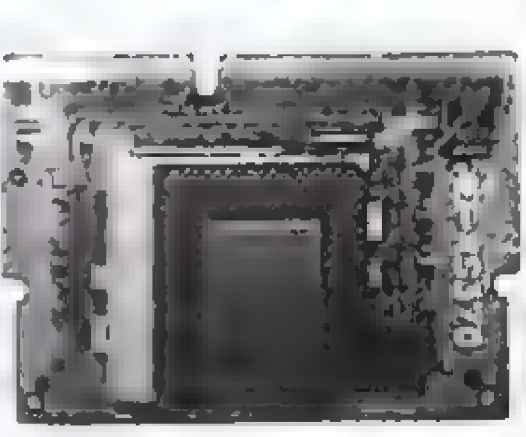
2、PentiumMMX 的 CPU，四角中有一角少一针，形成一个缺口，而 Socket370 赛扬有两角各少一针，有两个缺口；

3、Socket370 赛扬比 PentiumMMX 快得多(好像是废话)。

简要介绍一下新赛扬吧。Socket370 赛扬 CPU 需要插在新型 370 底座的 PⅡ级主板上，也可以配合 Socket370/Slot1 转接卡而插在原来的 Slot1 主板。原先 Intel 本打算在 C366 和 C400 两种新赛扬上使用 Socket370 构架，可不知为啥，现在市场上的 C300A 竟然也一下子变成 Socket370 样式了。没法子，Intel 对成本太在意，所以说他们推出 Socket370 赛扬我以为完全是商业利益的需要！(新赛扬和其转接卡的“尊容”见图 1、图 2)



(图 1)



(图 2)

很多 Slot1 的赛扬 300A(以下简称 C300A)可以超频到 450MHz 来使用，而且此时内部 128KB L2 CACHE 的速度也同为 450MHz，所以综合性能与同主频 PⅡ相比已经没多大区别了。新的 Socket370 赛扬是否还有这么好的运气呢？请看我的初步超频测试。

实 测

我的这枚 S370 C300A(Socket 370 Celeron 300 A 的简称，以下同)编号为 B805240300 128 SL35Q，马来西亚产，封装日期是 98 年 12 月 29 日。测试用主板有 3 块：微星 MSI－6163、MSI－6153 和升技 ABIT－BH6。其中 MSI－6163 和 ABIT－BH6 都是标准的 Slot1/BX 主板；MSI－6153 则是配合 S370 推出的。从外观一看，6153 简直就是一块 ATX 结构的 Super7 板子。到这里，忍不住想再写一句：这三块中的 XX 板子有 X 个 PCI(ISA/AGP)，X 个 DIMM 槽，支持(兼容，优化)XXXX 的 XXX 功能，多达 XXX 个外频……(此处省略某些作者对三块主板的“模板”介绍 XX 百字！)

先通报结果，从实际测试看，这块 S370 C300A 超频到 450MHz 没有想象中的轻松，三块主板的具体结果如下：

1、MSI－6163：使用标准 2.0V 电压时，此 CPU 根本无法启动，在显示“Staring Windows 98”那一刻当掉了。如果加电压到 2.1V，Win98 可以启动，但在即将显示桌面时会出现 Windows 保护性错误。当我加到 2.2V 电压时，Win98 终于启动了，并且《Word》和《Photoshop》等也能启动并运行。可惜……当运行《FIFA99》、《NFS3》和《QUAKE2》等大型 3D 游戏时它无法坚持下去了。

2、MSI－6153：安装比前者方便许多，无需转接卡就

可以把 CPU 插上，省了大约半分钟时间。不过可惜的是超频结果同 MSI－6163 一样，没有取得任何实质性突破，我也无需再 COPY 上几行的结论

3、ABIT－BH6：当用 2.0V 时，通过了"Starting Windows98"这一关，不过最终没有显示出 Win98 桌面。增至 2.1V 成功启动 Win98，但你无法去点"IE4"或"我的电脑"，那将会导致"非法操作"。再加到 2.2V 时有了根本性好转，不但 Windows 运行稳定，而且我顺利的踢了 20 分钟的《FIFA99》，玩了《NFS3》的第一条跑道。按我的习惯，这颗"倒霉"的 CPU 将要被我连续"折磨"48 小时。但我一觉醒来时，《QUAKE2》的 DEMO 已经不再继续演示一系统还是崩溃了。幸运的是 BH6 还允许我有 2.3V 电压可用，既然 2.2V 时已近乎成功，2.3V 的效果我不用多说了吧—不成功才怪—72 小时的连续稳定运行也充分证实了这一结论。

由于微星的两块主板最高只有 2.2V 电压可选择（偷懒的结果?再来点儿多好!），而 Socket370 赛扬又不像 Slot1 CPU 那样可以通过贴脚的方法来加电压，所以我不得不向大家说一句某些人不希望听的话：我这枚编号为 B805240300 128 SL35Q 的 S370 C300A 在微星 6163 和 6153 两块主板上超频 450MHz 皆失败，就更别提什么"6163 是超频王了"。

总 结

Socket370 赛扬的超频能力不令人满意，至少初期生产的是这样。微星两块主板由于电压问题导致失败，但我不想说"微星不就是没 2.3V 电压吗?"这样的话。因为这是产品差异性所在。对于某些用户，再多上 0.1V 电压可调，整机的速度便会快许多，工作效率自然也会增加。而且下次升级电脑的时间也有可能推得更晚，因为未来一段时间内超到 450MHz 的 C300A，速度已经足够快了。反正我个人一向认为用户的利益是最重要的。

在测试这块 CPU 前，我先用可以很稳定地工作在 448MHz 的 SL2W7(112MHz×4) 对现有内存、硬盘和显卡等做了详细考证，证明本次部分超频失败同其它配件无关，也无需浪费版面详细写出。

目前 Socket370 赛扬无法通过贴脚方式加电压，所以想买它的朋友请注意主板是否有调电压设计。我也建议大家用 Socket370/Slot1 转接卡来配合 Slot1 结构的主板使用 S370 赛扬，因为以后还可以方便地升级到奔腾Ⅲ。

附录：

下面这个表是我测试的这枚 Socket370 赛扬的详细内部资料。是用 Intel 发布的 Ctp2info 测出来的，显示的主频是其在 BH6 上成功超频 464MHz(103×4.5) 后得出的（也只有在 BH6 上才可得出，MSI 的 6163 和 6153 都会在启动后"非法操作"或当机），加上前文已介绍过的此 CPU 编号，产地和封装日期等(B805240300 128 SL35Q，马来西亚，98 年 12 月 29 日)，供大家参考

```
CPU ID:GenuineIntel,Typ=0,Family=6,Model=6,Step=5
Processor Core:Pentium Ⅱ,Deschutes(Mendocino? ,Katmai? ,
Williamette? )
L1 Data Cache:16 KB,4 way associative
L1 Code Cache:16 KB,4 way associative
L2 Cache:128KB,4 way associative
L2 Cacheable Area:4096 MByte
L2 ECC:present and enabled
Actual clock rate:463.9MHz
System clock rate:default:66.6 MHz,measured:103.1MHz
Ratio (cpu/syst):4.5

ctP2info has detected:Pentium Ⅱ463.9 MHz with ECC
Attention:the external system clock rate is higher than allowed
L2 Controller:ID:00,Step:00,Type:BSRAM
L2 Manufacturer:ID:00
L2 Cache Size:? ? ,1 bank
L2 Latency Mode:00
L2 Latency:5
In Order Queue Depth:8
MTRR0:00000000..03FFFFFF:WB    0 MB..64   MB FC000000
MTRR1:D0000000..D7FFFFFF:UC 3328 MB..3456 MB F8000000
MTRR2:D8000000..DFFFFFFF:WC 3456 MB..3584 MB F8000000
MTRR3:E6000000..E6FFFFFF:WC 3680 MB..3696 MB FF000000
MTRR4:E7000000..E77FFFFF:WC 3696 MB..3704 MB FF800000
MTRR5:E7000000..E7000FFF:UC 3696 MB..3696 MB FFFFF000
```

Chance 体验：

电脑超频是件见仁见智的事情，通过超频得[illegible]处是显而易见的。但超频到今天似乎有个[illegible]；电脑[illegible]实用的，[illegible]个人以为，[illegible]而超频是颇为不可取的。Roo 更我认[illegible]中，[illegible]对硬件相当精通的玩家。对于他的超[illegible]议，不过[illegible]一点[illegible]有一定的[illegible]他都[illegible]把电压上到 2.3V 来超频用。一旦出现[illegible]的情况，[illegible]）。



Trident 的利刃—Blade 3D

■资料整理/流星雨·徐罡

五年前，几乎所有家用电脑的显卡都是 Trident 的产品，于是当时刚拥有电脑的我，认为 Trident 就是显卡的代名词。时过境迁，Trident 从 586 时代开始风光不再，新一代发烧友已经把从前大红大紫的 Trident 和廉价、低性能画上了等号。可悲的 Trident!

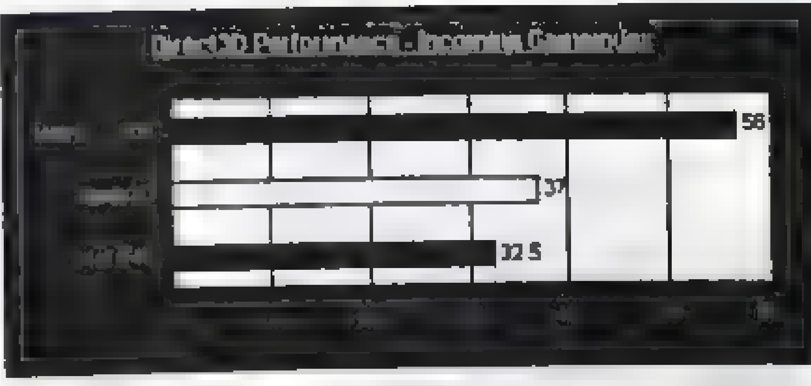
现在若要以大多数人承受得起的价位购买一块 3D 加速卡（我认为的理想价位是 6XX 元），多半是已经快要过时的产品。S3 的 Savage3D 带来了一股价格滑流，虽说性价比还可以，但似乎仍然无法满足玩家的要求。Intel 靠着赛扬大肆宣传 1000 美元以下 PC 的理论，但仅靠 CPU 价格的下跌是不够的，还要显卡厂商的支持。指望 Matrox 和 nVIDIA 不太可能，就在这个时候，我们的老朋友 Trident 带着新的"利刃"又回来了。不过令人担心的是，Trident 从来没有在 3D 市场上有过什么特别出色的表现，相反常遭到超级玩家的唾弃，虽然有时帧数还可以，但画面马赛克多得可以去开建材商店。这一次又会怎样?去年的 Comdex 大展上 Trident 推出了"革命性"的产品（至少对他们自己来说）—Blade 3D，并立刻被 VIA 选为同 MVP4 芯片组稳守 1000 美元以下 PC 阵地的最佳搭档。这让我们不得不仔细研究一下 Blade3D 到底是怎么一回事。

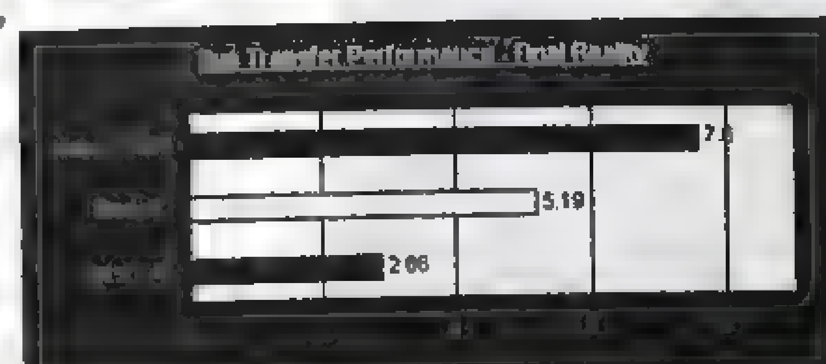
Blade 3D 的目标是成为一款价位合理的 OpenGL/Direct3D AGP 2×方案。它将为 1000 美元以下 PC 提供 DVD 加速，而且不会因为价格低廉而导致性能大打折扣。它的最终目的是向低端市场提供 High－End 级的性能。看来有些匪夷所思，因为 Trident 从来没有在这方面成功过，它的名字本身就是对以往失败的一种回忆一记得 Blaze 3D 吗? 它提供的极其丑陋的画面在我眼中不值一文。

但这次似乎真的不同了，不仅仅是"价廉"，我似乎闻到了点"物美"的味道。Blade 3D 以 0.25 微米工艺制造，整合 230MHz 的 RAMDAC，1.1 亿像素/秒的填充率，当在默认设置的 120MHz 显存运行频率时，最高可以达到 250 万个多边形/秒的速度。这样的填充率从 Trident 口中说出的确有些惊人。而它的其他特性同样让它在低价市场上保持一定的竞争力。当然除了那些标准的 3D 特性之外，你也不能指望得到太多—它只提供了单周期单贴图（大多新一代 3D 卡早已把单周期多重贴图作为标准了）和 16 位 Z 轴缓冲。不过它支持 32 位真彩色渲染，这使 Blade 3D 对未来游戏的支持不会很快落伍，而且即使最挑剔的眼睛也找不出什么画面质量上的瑕疵。不同于 Trident 以往对 3D 游戏的低级错误概念和理解力，Blade 3D 完全是一个注重画面质量的产品。这在后面的测试中可以见到。

我们现在所见到的产品是一块中等大小的 AGP 卡，上面带有 RCA/S 端子视频输出，板上有 4 块 2MB 规格的 Samsung SDRAM 显存。卡的安装很方便，就像其他 AGP 产品一样。Windows 98 先将它认作一块标准 VGA 适配器，利用 Trident 的自动安装程序装人新驱动程序并重新启动，一切正常。这倒给我们一种不错的感觉，因为通常廉价产品在安装的时候往往麻烦不断，而且驱动程序的兼容性也往往有问题（特别是一些廉价声卡更是如此）。Blade 3D 在这方面令人满意，无论是在 Slot 1 还是在 Super 7 上，它都没有出现什么







差错。

由于这还只是一块预发布版的板卡，所以我们手头只有 OpenGL ICD 的 α 版驱动。但即使如此，驱动安装仍十分便利。这使我们联想到了另一大得多的厂家—Matrox，它在 G200 上市后至今，到底没能提供给用户一个真正的 OpenGL ICD 驱动程序，真惭愧啊！

Blade 3D 的驱动程序在调整设置方面显得比较落后，不仅没有显存和芯片时钟频率的调整，而且除了 Windows 98 自己的显示控制面板之外便没有供用户选择的选项。甚至没有提供视频输出和 DVD 加速支持。当然这还是预发布版本，相信到真正上市的时候一切都会解决。

以下是本次测试的平台：Intel Pentium Ⅱ400MHz/ABIT BH6 主板/64MB PC－100 内存/Western Digital Caviar AC35100 － UltraATA/Matrox Millennium G200 AGP (8MB)。所有测试数据来自著名的 Anandtech 网站。(图表见上页)

由于使用了 Pentium Ⅱ400MHz 的 CPU，避免了低速处理器可能产生的瓶颈，这样就可以使显卡充分发挥原有性能。Blade 3D 在《Quake2》中保持了可以接受的 25fps 的速度，而在基于 D3D 的《Incoming》测试中达到了 37fps。在整个游戏测试中，Blade 3D 比 i740 有更强的竞争力，而且它在 Super 7 系统中的兼容性也远远超过了后者，并且还具备后者所没有的 DVD 加速功能。

这些综合测试数据明显表明，Blade 3D 相对 i740 更优秀。甚至在 AGP 数据传输方面与 Matrox G200 持平。G200 的 2D 和 D3D 性能对 Blade 3D 保持着较大优势，但你必须为此付出 3～4 倍于 Blade 3D 的金钱。对于那些并不是特别在意性能的用户来说，Blade 3D 证明了自己是值得购买的绝佳选择。

Blade3D 的 2D 性能相当有竞争力，就像 Trident 以前的产品一样，明显超过了 i740，但仍然不是 G200 的对手。



在这里我们可以发现，想要完全发挥 Blade 3D 的性能，你最好还是使用 PⅡ 400MHz 以上的 CPU。当从 16 位色彩渲染转为 32 位的时候，Blade 3D 的性能只有原来的 60%。我现在开始理解为什么 3Dfx 坚持不使用 32 位真彩色渲染了

下面是画面质量的对比：



这是一幅 3D Mark 中的场景测试画面被分三，你可以发现 Blade 3D 的画面质量和昂贵许多的 G200 难分伯仲。看来 Trident 终于成功地把画面质量和价格因素成功地结合在了一起

Blade 3D 的 2D 画面质量在高分辨率下（1280×1024×75Hz＋）令人印象深刻，它甚至超过了在同样环境下的大多数 TNT 卡，虽然它仍然没有带给我们像 Matrox 和 Number 9 那样优秀的 2D 画面，但相信上面这些已经足够了。

下面是另外两张游戏中的画面，分别是《Halflife》和《Unreal》：



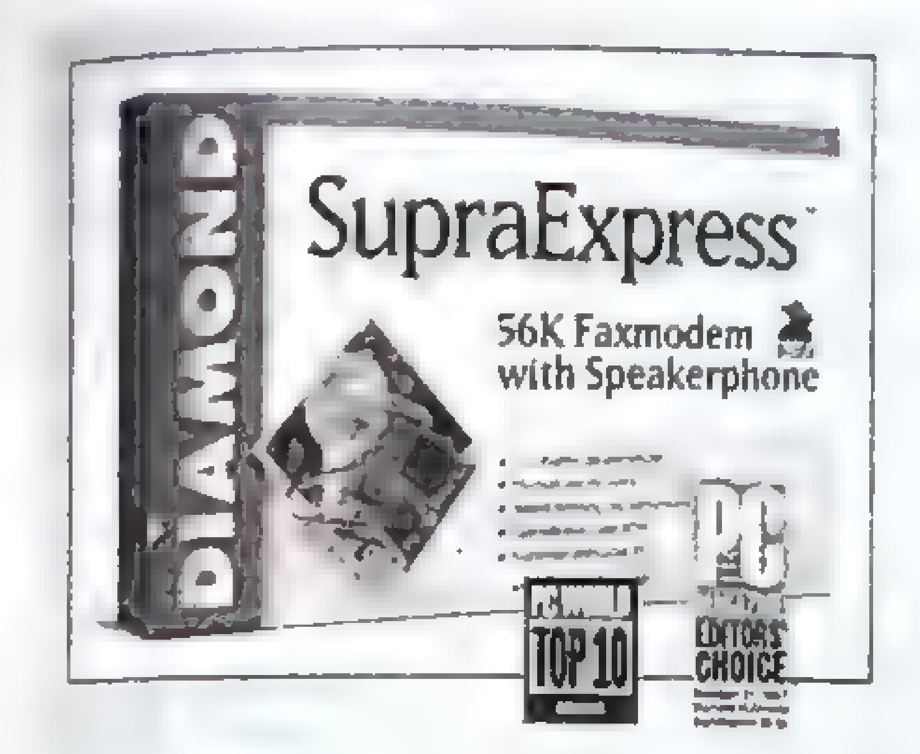


就价格来说（国内可能在 500 元左右）显得相当合理。它不是 Voodoo3，也不是那些"Voodoo3 杀手"，它只是一块定位于低端市场的大众产品。它的画面质量一流，但绝对不会让你看到每秒上百帧的测试数据。因此不要把它和即将上市的 TNT2 或 Voodoo3 置于同一档次。就像 Trident 自己所说的："为平民大众提供数字媒介"。

Chance 体验：

按照[illegible]这篇文章的介绍，Trident Blade 3D 的性能表现相当令人满意。不过 Chance 这些天在网上的[illegible]论坛闲逛，已经开始看到有人在用过 Blade 3D 后，对它真正的实际表现"破口大骂"了。由于到截稿时为止，我本人[illegible]机会实际使用 Blade 这把利刃，所以无法对它[illegible]，只是向各位读者"传达讯息"而已。提醒大家一点，买了 3D 加速卡，你不会整天用它把玩测试软件，也不会只玩《Quake2》和《Incoming》等少数几款公认的测试用游戏。[illegible]上自己一些[illegible]的游戏，[illegible]。





极速狂"猫"

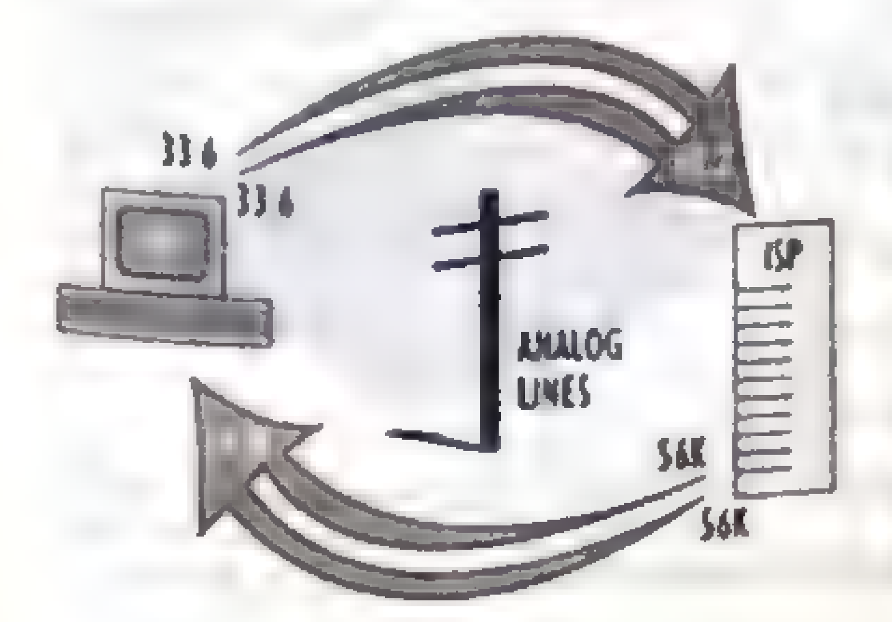
——Modem 上网之终极利刃

■文/Nowhere

112Kbps 极速解决方案

从 1998 年到 1999 年，中国网民人数翻了两番，从 60 万迅速飙升至 210 万。如此大快人心的消息，鼓舞了众多商家和媒体，连中央电视台的春节联欢晚会也来了个网上直播一大肆炒作之下，网络成了世纪末经济萎迷中最后的淘金之地。升斗小民花数年积蓄买来"鸡（电脑）"和"猫（Modem）"，再花费不菲的电话费和网费千辛万苦上了网，最后落下最深的体会恐怕只有一个字—慢！早在 1995 年，瀛海威在中关村人口树立的巨大广告牌声称中国人离信息高速公路只有 1500 米，可这 1500 米走了三年，网民们却仍只能走在仅能供"牛车、马车行驶的乡间小道"上。网络带宽的改善从根本上来说，需要对整个 Internet 的架构作重大升级，而这绝不是一天、两天的事。

等待并非良策。站在普通网民的角度，光是网速慢倒罢了，偏偏上网费用又如此之高。倘若资费不高，一个月电话费加网费 100 块钱随便使，多慢的网速咱也认了。可中国电信"恐龙"尚未彻底"解体"，国家真正开放电信市场之前，这等美事大概只可能在晚上梦中体会。没有办法的办法便是在自家那只猫上打主意了。



提高从 ISP 到用户端的连接速度，一直是致力于提高因特网速度的研究人员努力方向之一。用 Modem 上网，是目前最廉价、应用最广泛的上网方式。Hayes 当初发明它，就是为了要在普通电话线上转输数字信号，以求得一种廉价的因特网接入方案。由于电话线本身是模拟线路，最大传输极限就是 56Kbps。于是 Modem 速度从 14.4Kbps 到 28.8Kbps 再到 33.6Kbps，最后经 K56flex 和 X.2 的协议之争，最终总算确立了 ITU V.90 的 56K 传输协议。然而随着多媒体应用的广泛开展，电子商务浪潮的多年酝酿，56K 的速率将越来越捉襟见肘，在 Modem 方案目前尚无法取代之时，有何良策呢？

其实也好办，不是一根电话线能传 56Kbps 吗？既然一根不够，那就用两根。两根加一起能传 112Kbps，总该够了吧。想归想，做归做，这么简单的办法，怎么这么多年就没哪家公司去做呢？现在，总算有一家站了出来，不仅做，而且已经推出了专门的技术—ShotGun。

品评"ShotGun"

SHOT GUN™
TECHNOLOGY

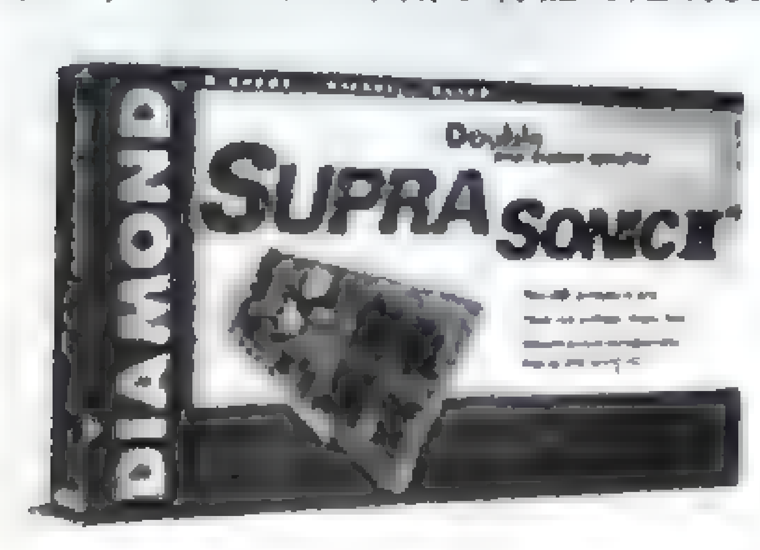
"ShotGun"是帝盟 1997 年底推出的 Modem 提速软件解决方案。该技术允许用户同时连接两只 Modem，使用两根电话线达到最高 112Kbps 的下载速率和 67.2Kbps 的上传速率。除了要求其中一只 Modem 必须是支持 ShotGun 的 Diamond 56K SupraExpress 之外，对另外一只 Modem 没有任何要求。33.6Kbps、28.8 Kbps 或 14.4 Kbps 都行。所得



到的速率也是简单的两只Modem的速率加和。今年3月1日，信息产业部宣布电信资费下调，凡同地址装第2部电话，一律不收初装费，相应的163资费前80小时也从原来的8元/小时下调至4元/小时。虽然价格仍然不低，但总算是降了。相信原来为一上网便接不了电话而苦恼的同志也有不少兴冲冲地装了第2部电话。如此一来，“ShotGun”在国内恰逢其时。原来上了网的，可以买一台SupraExpress与家中旧Modem并在一起；而现在正琢磨着上网的，更可以干脆直接买一台SupraSonic Ⅱ，用一只Modem起到两只猫的作用。

用两条电话线上网，到底值不值呢？按新调整后的资费，电话费0.16元/3分钟，每小时3.2元。163使用费4元/小时，晚上10点后半价，最省钱也要5.2元/小时。每天上网两个小时，一个月至少需要312元，而且其中大约有一半左右的时间用于等待。运用“ShotGun”技术，理论上原来用两小时现在只需1小时，每月上网费节省一倍而电话费不变，可以省下60块钱。而对于使用时间在200个小时的超级网虫，80小时以上网费加倍，需要付出120个小时的高额上网费用，现在缩短为100个小时，只需花20个小时即可。既节省了钱又接省了时间，速度快了，心情也好。因此，单从理论上来说，“ShotGun”的推出是件大好事。

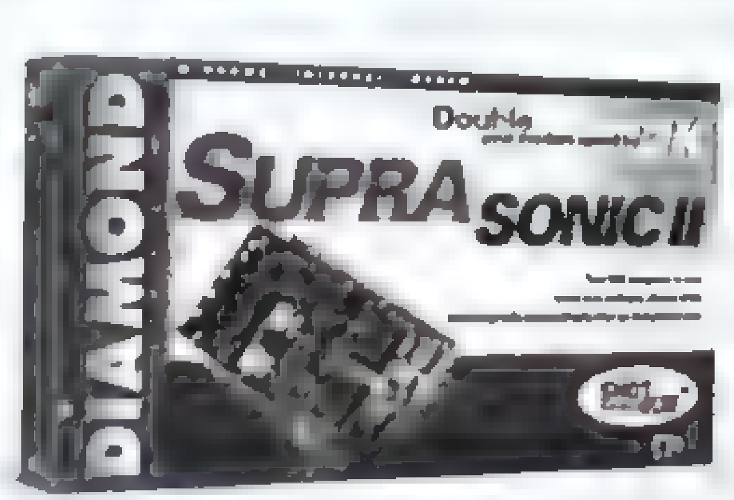
理论如此，实际又如何呢？即使是ISDN甚至是DDN或下一代的xDSL技术，其标称速率均是指从用户端到ISP端的速度。实际速率由于因特网总体带宽和各国出口带宽的限制，一般都远低于标称值。使用“ShotGun”最大的担心，是花了双份的电话费，换来的仍然是蜗牛般的速度。请放心，“ShotGun”采用了智能可定制技术。其智能探测(Sense)特性可象ISDN调制解调器一样智能探测网络速率，平时它只占用一根电话线，一旦网络



负载过大，速率变慢，它会自动加上另一条电话线以提高速度，假如此时速度仍不能有效提高，则可通过手工去掉其中一条线路以减低资费。当然用户也可随时设定“ShotGun”按照双/单电话线模式工作

可是新问题出现了，本来申请两条电话线的缘由就是为了一条上网，一条正常接打电话，现在“ShotGun”又把两条都占了，怎么办？同样的，Sense技术能正确区分语音信号和数据信号，当有电话打入时，它会自动释放一条电话线，振响电话铃，让您正常接听电话。

现有应用“ShotGun”技术的产品只有两种，帝盟的56Kbps的Supra Express和Supra Sonic Ⅱ。如前所述，前一种只是56K产品，但允许用户与其它任何类型的Modem并用。该产品最初于1998年初推出，开始是K56flex规格的产品，后来V.90出台后，帝盟也推出符合V.90规范的56K Supra Express，需要注意的是，只有新型的56K Supra Express明确支持“ShotGun”，旧型56K Supra Express虽然也可升级到V.90标准，但未表示支持“ShotGun”。至于帝盟新推出的Supra Sonic Ⅱ目前国内尚不能见到，大概不久便可引进。

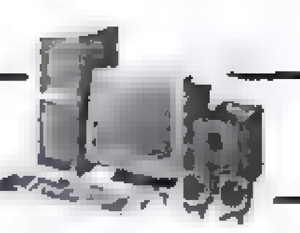


无法逃避的现实

ShotGun虽好，奈何好东西总有不完美的一面，要让好东西发挥出最大优势，同样并不容易。

首先是“ShotGun”的应用范围，它需要Ascend公司出品的交换机或其兼容产品支持。为此帝盟在美国进行了测试，大约有95%的ISP均支持ShotGun。在中国，这个数字就说不清了。该交换机能





SupraSonic II

自动识别单线接入和双线接入并给予不同支持，据称该技术与ISDN一样，将直接传输数码信号。不过连ISDN这样的“老”技术目前在国内尚只有北京“263首都在线”等少数支持，对“ShotGun”的支持度目前只能拭目以待。当然有机会的话，我们会对全国各大ISP进行实测，考验其对ShotGun的支持能力。届时，自然会有份报告作为向读者的交待。

其次，作为第一代的因特网，由于在设计时根本未考虑到居然会有全球上亿台主机接入，其自身带宽本就十分可怜。高速接入能力脆弱。无休止的断线、拥挤和堵塞成了我们这一代网民最切身的体会。即使运用了“ShotGun”，改善的仍只有从用户端到ISP端的速度，而每次连接的带宽取决于从用户到目的地中间所有网关中最慢的一个网关。当这一速率小于56Kbps时，“ShotGun”不仅无用武之地，反而显得多余。

其三，“ShotGun”如果大规模地运用，对于现有接入能力本就十分脆弱的ISP来说，不仅不以为喜，反而深感忧虑。全球最大最成功的ISP，AOL(美国在线)就帝盟发布Supra Sonic一事发表评论说：我们认为，对于PSTN(拨号接入)用户，目前最合适的速度就是56Kbps。另外数家ISP也发表了同样的言论。而我们国内的这些ISP，其承受能力又达几何呢？

其四，这一消息属于扑风捉影，尚无确切证据可以证实。几个月前，四通利方论坛上有人声称发现了一个软件，能够并联两个Modem，起到与“ShotGun”一样的作用。而且该软件支持任何厂商的Modem！虽然该消息并不确实，但假如真的出现这样一个软件，其各方面性能均与“ShotGun”不相上下，而其价格又大大低于帝盟的产品。“ShotGun”又将何去何从？

最后的选择

作为一家崇尚开拓、受人尊敬的公司，帝盟推出“ShotGun”技术及其相关产品是符合其一贯作风的。仅就“ShotGun”本身来说，不得不让人们对帝盟的进取精神及独到眼光表示由衷的钦佩。“ShotGun”作为一种廉价接入方案，性能已经接近现在国内正红的ISDN水准。相较于后者，“ShotGun”无疑更为简便，其灵活性和可维护性甚至比ISDN更胜出一筹。

曾经以为，ISDN是小型局域网和发烧级个人用户的终级上网选择。现在看来，这个终极选择还得加上个终极备选—“ShotGun”。

站在技术的角度，我把网上活动分为两种应用：低速应用和高速应用。聊天、浏览、新闻组及论坛都属于低速运用。这些用56K甚或33.6K的速度便可完全解决。而下载、个人站点维护以及局域网接入管理均属高速运用，这些即使是2MB～4MB的DDN专线，仍然嫌慢。考虑到性价比，ISDN是较好的方案，而实际现在看来，“ShotGun”是性价比更高的方案。对只能用“猫”上网，焦急盼望网速提升的资深网虫们来说，“ShotGun”可能是目前唯一的可行选择！

即使您经过实际使用，断定“ShotGun”仍然不如ISDN，那也没什么，重要的是我们又多了一个选择。全球化和因特网所带来的最大好处，便是我们有了各种不同的选择，可以按照自己的需要进行配置和优化，从而改善我们的生活。对于上网，我盼望着像“ShotGun”一样的越来越多的选择。

Chance 体验：

网络到底是什么？是技术还是手段？至少在我看来，网络其实是一种生活方式。我不想如尼葛洛庞蒂般在您耳边鼓吹“数字化”、“网络化”或“数字经济”等高深理论，毕竟对于广大读者而言，网络速度与费用是个绝对现实的问题。当速度与费用两者都无法满足用户需求时，中国的网民就永远也无法把网络做为一种生活方式看待。电信资费的下调，从本质来看，在近期内只有“中国电信”是唯一的得利者。世界经济发展到今天，任何行业的降价行为都只对该行业的垄断者有利。而至于一般网络用户，当您因费用降低而多多上网时，其实是从另一个角度在帮助国家努力实现今年7%的经济增长指标。对于杂志而言，这些也许都不重要，重要的是，我们通过上述几此种种，得以不断地向您介绍新产品、新技术，这或许更实际些。

本栏编辑/Chance

酷酷软件店

——桌面游戏大家玩

■文/黄磊

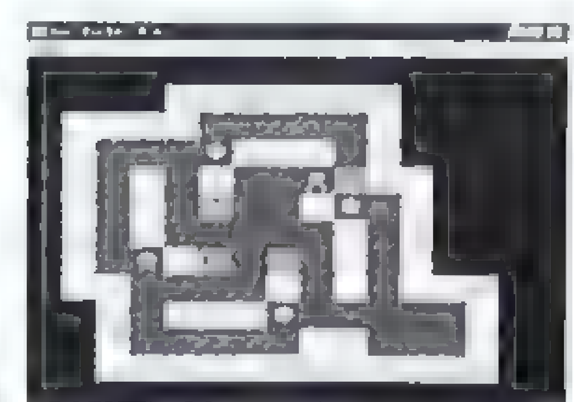
看到本月的小标题，可能有的读者会奇怪— "酷酷软件店"不是专门搜集软件吗？怎么折腾起游戏来了！呵呵，难道游戏不是软件？不是软件，那……那它是什么？在我看来，游戏不光是软件的一大分支，而且是最"酷"的分支。如此好东西，本店焉有不拿来壮门面之理？不过，"酷酷软件店"并非"佳作赏析"，也非"攻略手记"，大游戏自有游骑兵去打理。本店只收市面上见不着，但却小巧玲珑、好玩又可爱的桌面小游戏

仓库世家

类型：免费・益智

大小：101KB

下载：http://www.toget.com.tw/article/puzzle/



做一个优秀的仓库管理员最重要的技能是什么？当然是找到最好的摆放箱子的办法。经典游戏《仓库番》多年来让无数的人体会普通仓库管理员的艰辛与努力。在这类游戏中，你必需用最巧妙的方法把所有的箱子一一安放妥当。有时候，这个方法是唯一的；走错一步，只能从头再来。这里介绍的《仓库世家》(Box World)是一个典型的"仓库番"类游戏。虽只有区区101KB，但设计却丝毫未掉以轻心。单以第6关的对称性迷题而论，便足以难倒许多仓库番高手。游戏运行在Win9x平台，只有一个可执行文件，并且不需存盘，凡是通过了的关卡，只需用菜单上的[Go]命令便可直接到达。至于共有多少关吗，抱歉，小弟我才疏学浅，未能通关。还等各路高手指点呢。

拼图乐园

类型：试用・益智

大小：1.73MB

下载：http://www.toget..com.tw/article/puzzle/

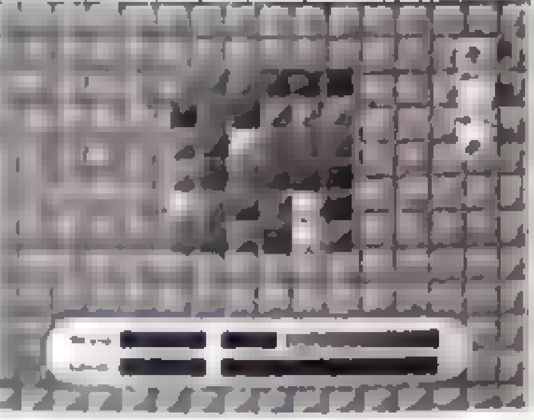
记得数年前曾玩过一个"情感模拟游戏"(就是绞尽脑汁追"美眉"的那种)，其中有一道迷题，是把一幅分成9块的爱人照片拼起来，能在规定时间内完成的，可以得到一个吻做为奖赏。想当年，为了得到这个虚拟的"吻"，宿舍里6个兄弟齐上阵，最后是完成了，可问题是，这个吻算谁的呢？……后来，在一次46个小时的火车旅程中，乘务员发给乘客的纪念品又是一个拼图小游戏，那个小游戏一直陪伴了我两天……。所以，如今玩过的游戏虽已不少，但仍对拼图游戏情有独钟。在所有我见的拼图游戏中，以这个由台湾AsiaTran推出的拼图乐园最为"专业"。所谓专业体现在游戏允许选择切分的数量和形状。一幅图可以按3×3分成9块(初学者进阶用)，也可以按9×9分成81块(这才符合专家的胃口嘛)，还可以自定义。切分的时候，不光可以分成方形，还可分成多边形和不规则曲面。试试看，分成81块不规则曲面，然后再把图拼回来。其成就感决不亚于在《StarCraft》中打赢一场大战役

2 Circuit

类型：试用・益智

大小：832KB

下载：http://www.ultisoft.com/2circuit.htm



一个有点类似于《上海》的益智游戏。呈现在诸位面前的，是一堆不同颜色和纹理的方块。玩法是：找到两个同色同纹理的方块并且用鼠标对其进行点击，假若二者可以相连的话，这两个相同的方块就会消失。当所有的方块都消失时，就算过了一关。这其中的关键在于相连概念一游戏中用来连接方块的是折尺，这把折尺的长度是任意的，但它最多只能拐3个90度的弯，不能拐4个，也不能拐其它角度，中间还不能有别的方块，最要命的是，每一关还限时。明白了吗？不明白，那就赶紧去玩玩吧。别看叙述挺复杂，操作起来其实挺简单的。

Chess Partner

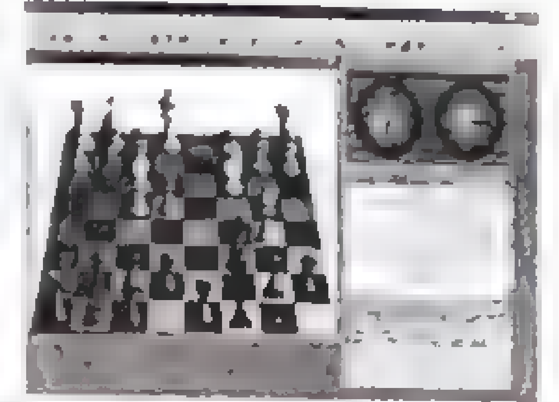
类型：共享・棋牌

大小：5.58MB





下载：http://www.lokasoft.nl/uk/



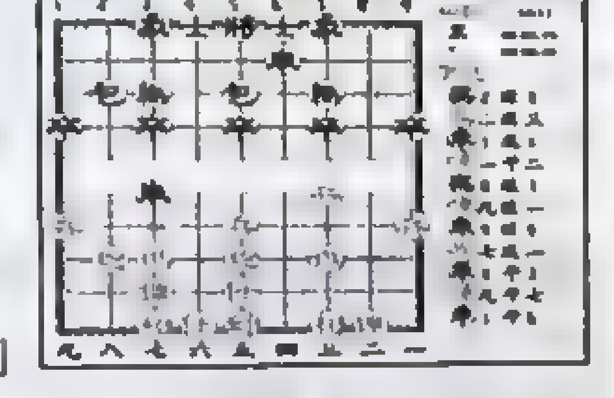
国际象棋会吗？会！太好了，咱们来一盘如何？您怕见不了面没法玩？没关系，装上这个《Chess Partner》，您甚至可以跟击败卡斯帕罗夫的"更深的蓝"较较劲。这款界面豪华的软件内置数个Internet国际象棋服务器，并且设有计时钟，自动记谱，是我见过的最好的国际象棋客户端软件。即使您没上网，该软件的棋力也非同小可，没事的时候来上两盘，挺练水平的。

中国象棋

类型：免费・棋牌

大小：915KB

下载：http://www.toget.com.tw/article/puzzle/



台湾某著名游戏公司出过一个象棋游戏，双光碟，所有的棋子都以3D立体人物表现，吃子、将军时还有极其夸张的动画和音效，可谓"图像表现一流"，可是棋力却只有小学生水平，轻轻松松便可把电脑杀得落花流水。这个免费的、不到1MB的象棋游戏刚好与之相反：画面朴实无华，棋力强劲无比。象我这样自以为水平还过得去的对手常常不出十招便招架不住。除此这外，还设置有经典残局例，开局例、实战例，同时玩家还可通过[录影机]功能记下实战或残局的棋谱。

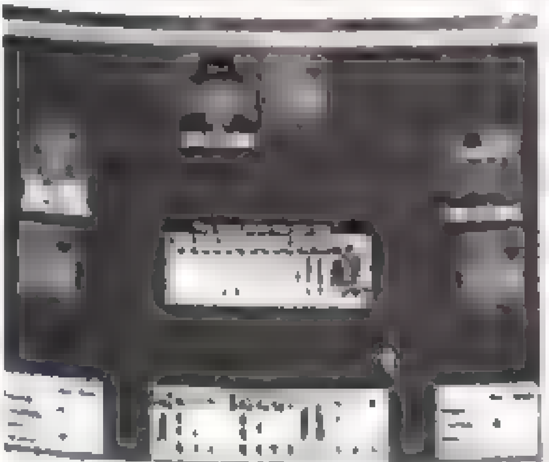
Championship Spades

类型：共享・棋牌

大小：10.4MB

下载：http://www.dq.com/spdown.shtml

很新鲜的扑克牌游戏，但据说在国外已经流行了很长时间。玩法很简单，黑桃是将牌，其它的牌比大小，这与我们常玩的升级非常类似。不过，游戏的分值计算不是看你拿了多少5、10和K，而是象桥牌一样比"墩"数。而且与桥牌类似：牌局开始时也有一个叫牌的过程。双方先得预计自已能拿多少"墩"，牌局结束时，没拿够扣分，拿够就加分，要是拿多了，多出来几墩，就得到几个bag，攒够了10个bag，扣掉100分。先拿到500分者胜。游戏的关键在于预先正确估计自己的实力，争取不少拿一墩，也不多拿一个bag。电脑AI不可小视，它会根据你的叫牌选择适当的出牌方式，常常会从落后200分时直起猛追，一下子越到前头。游戏同时也提供了一个多人版本，可供多人局域网和Internet对战。



DX－Ball2

类型：免费・动作

大小：4.28MB

下载：http://www.longb－owdigitalarts.com/





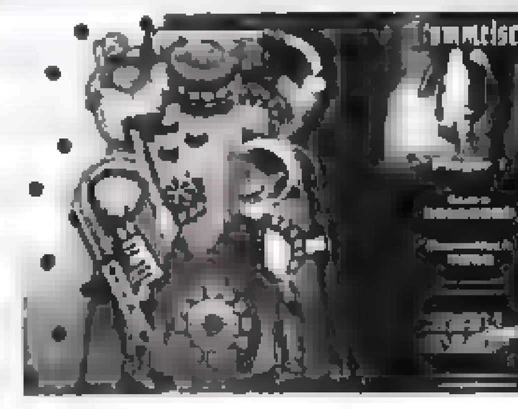
尚是在电脑游戏的萌芽期，游戏《乒乓》及由此衍生的《打砖块》便已脍炙人口。当电脑技术发展至PⅢ时代，3D游戏大行其道的今天，又有谁还会理睬这些"远古时代"的遗物呢？《DX－Ball》的出现证明即使在今天，仍有人致力于使这些"古董级"游戏焕发新的生机。《DX－Ball》，一个完完全全的"打砖块"游戏，但却运行于Win9x平台，并且运用了DirectX技术。整个游戏的画面和音效与当初的8位机时代已完全不可同日而语。《DX－Ball》一代还稍嫌拘谨(已收录于本刊98年合订本(中)配套光盘内)，而二代更在画面与道具上作了大幅革新。对于每一个怀旧的玩家，这是一个可以引发当年那种新鲜与激情的作品；而对于众多新玩家来说，它也不失为一个不错的桌面游戏。

Roll'm UP

类型：免费・动作

大小：8.34MB

下载：http://www.dommelsch.nl/



第一次接触弹珠台是在街上的小摊，那种用铁钉和铁皮划出轨道，用一排通过连动装置翻动的小纸牌记分的"游戏机"，早些年颇让我们这些爱玩的小孩乐此不疲。多年以后，在街机房看到进口的、装上彩灯和音效系统的弹珠台，其激动人心的程度不亚于偏僻地方的乡人第一次看见汽车。Win95时代，微软的《PLUS95》中居然附送了一个《3D Pinball》。如今的网络时代，我们有了这款《Roll'm UP》。这款游戏的最大特点，是可以将游戏最后的得分上载至Internet，与世界各地的玩家一较高低。不比不知道，一比吓一跳，当我得意洋洋地将自已500多万分的战绩上传时，忽然发现排行榜上根本就不可能有我的立锥之地一榜上全是千万分级别的超级玩家！一个小游戏有这样狂热的拥护者，肯定有独到之处。假如你是真正的Pinball高手，我想，你没有理由放过这款《Roll'm UP》。

UltraHLE 周边详解

■文/Monster

不得不承认，UltraHLE 的推出是模拟器历史上的一个奇迹。在此之前，我一直认为使用 32 位的 X86 模拟 N64 是不可能的事情，哪怕模拟出来，顶多也是 50% 的速度。然而 UltraHLE 却告诉我，这个想法完全错了。

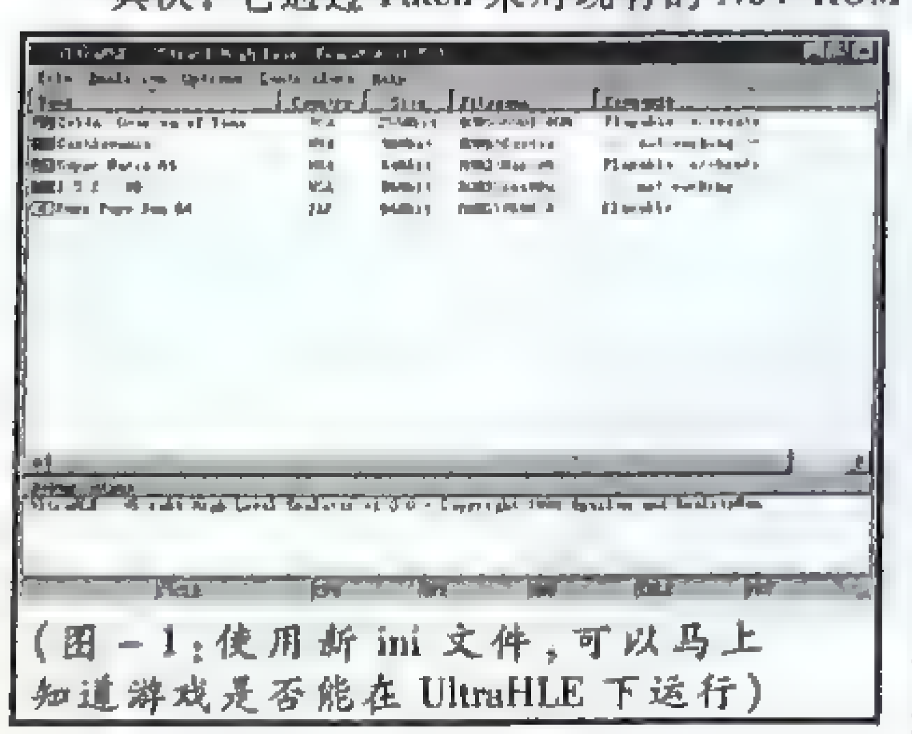
我在 PentiumMMX250MHz(用 166MHz 超频)+32MB 内存+4MB 的 Voodoo 配置上玩《Super Mario 64》可以达到 100% 的模拟效果(《赛尔达传说》就算了；32Mb 字节，这种配置，仅初始化就要等半天)！那么如何才能让 UltraHLE 在最佳环境下运行呢？

让我们看看软件配置：首先要有 UltraHLE，虽然作者已经禁止任何人提供下载，但你仍然能在一些相关站点上找到(但是请别问我)。然后在存放 UltraHLE 的目录中建立一个名为 [ROMS] 的子目录，把你的 N64 ROM 都扔到这里，再运行 UltraHLE，这些游戏就会出现在程序列表里了。当然，这只是一个偷懒的方法，你可以通过编辑 Ultra.ini 文件来更改设置，待会我们会讲到。另外要注意，不要把 UltraHLE 放在长文件名的路径中，如：[C:\Program Files\UltraHLE]，UltraHLE 有时不能正常运行。

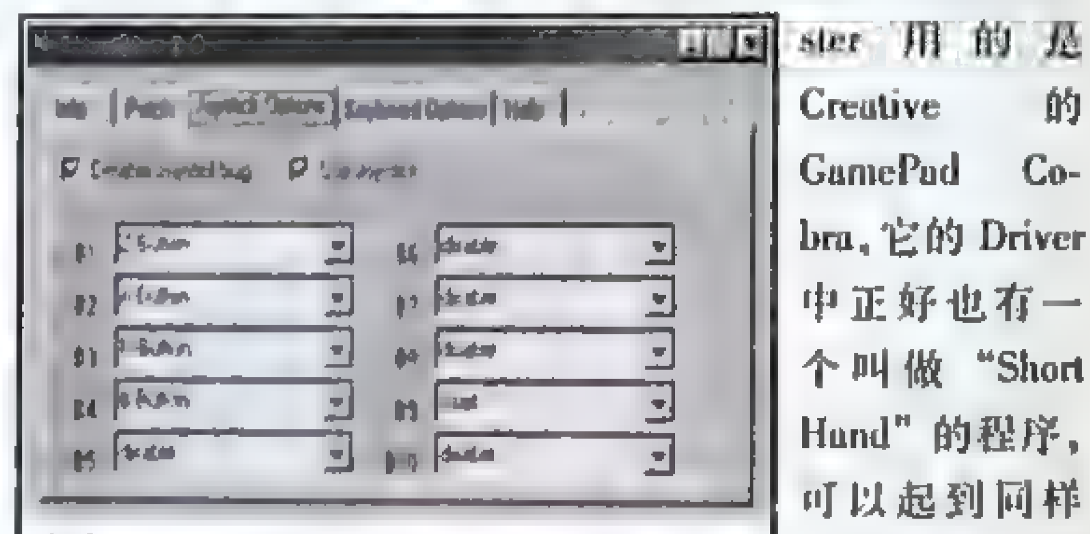
接着，要找到最新版本的 UltraHLE 初始化文件 Ultra.ini。UltraHLE 最初附带的 ini 文件不很完全，功能上也有所欠缺。所以后来 Arcade at Home 的几个模拟器爱好者就开始自己修改 Ultra.ini，赋予 UltraHLE 更强的功能。那么这个新的 ini 文件有什么特殊之处呢？

首先，它为几乎所有的 N64 ROM 添加了注释，启动 UltraHLE 之后，游戏列表后面都会注名这个游戏是否能在 UltraHLE 下运行，这样省去了我们很多无谓的测试时间。

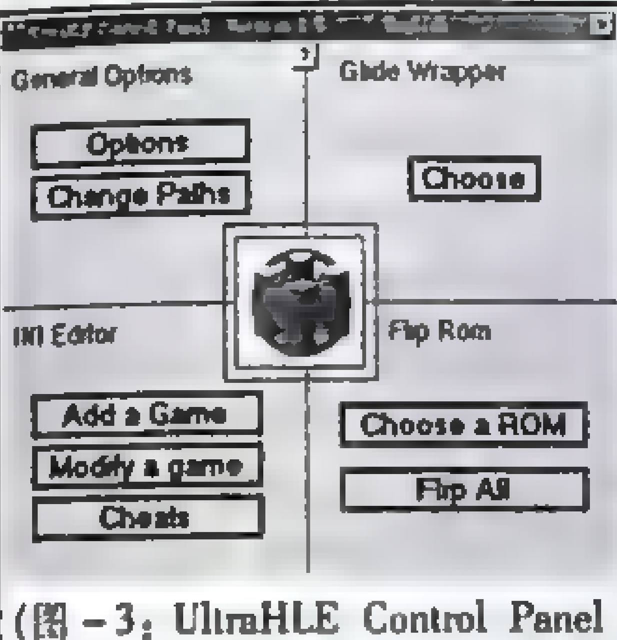
其次，它通过 Patch 来对现有的 N64 ROM 进行校正，使原先一些看上去不能运行的游戏得以恢复正常，或是为 UltraHLE 添加原来根本就不能运行的游戏！所以这个只有几十 K 字节的 ini 文件是必备的。最新版本 Ultra.ini 的下载地址是：http://www.arcadeathome.com。(图-1)


(图-1：使用新 ini 文件，可以马上知道游戏是否能在 UltraHLE 下运行)

如果你用过 UltraHLE 会知道，它在控制上有点 bug，虽然[设置]中有手柄选项，可事实上用起来非常麻烦，几乎每运行一次游戏都要重新设置，而且居然还不能改变按键设定！聪明的人马上就想到：可以用手柄模拟键盘。例如使用 Side Winder 自带的驱动程序将键盘按键映射到 Side Winder 手柄上，这样就能使用其它设备来玩游戏了。Monster 用的是 Creative 的 GamePad Cobra，它的 Driver 中正好也有一个叫做 "Short Hand" 的程序，可以起到同样的作用。"可是……可是 Monster，我用的不是这两种手柄啊，那该怎么办？"嗯……推荐一个玩儿 UltraHLE 的必备工具—UltraHLP。虽然只差最后一个字母，但两者用途截然不同。它的"HLP"是 High Level Patcher 的缩写，由 Denuclearized Crew 推出，作用就是通过修改 UltraHLE 可执行文件本身来更改 UltraHLE 设置。运行这个程序之后，它首先要求你指定 UltraHLE 主程序位置，然后才能进入使用界面。UltraHLP 用起来非常简单，[Patch] 负责是否显示 debug 窗口及分辨率设置；[Joystick Options] 可以让你屏蔽 UltraHLE 手柄上的 bug，从而能使用任何 Windows 支持的手柄，最多可以支持 10 键！[KeyBoard Options]是按键设置，UtraHLE 不运许用户自行更改按键设置，而在这里你就可以将按键定义到自己顺手的位置。当一切都设置完成，回到 [Patch] 点一下 [Patch.exe]，再进入 UltraHLE，哈哈……手柄的感觉真好啊！UltraHLP 的主页为：http://ultrahlp.virtualave.net。(图-2)


(图-2：UltraHLP 可以方便地修改 Ultra HLE 的控制方式及按键设定)

另一个要推荐的工具是 UltraHLE 的"控制面板"—UltraHLE Control Panel(简称 UCP)，作者是 JoSeK，由 Scherian 翻译成英语版。刚才我们曾提到更改 UltraHLE ROM 路径的问题，如果使用 UCP 就能很容易地修改这一设置。事实上 UCP 就是一个图形化的 Ultra.ini 编辑器。可以随意添加新游戏，激活作弊代码等等。UCP 的使用方法也是非常简单，Monster 这里不再浪费版面。不过要注意，你的系统需要有 msvbvm50.dll 和 richtx32.dll 才能正常运行 UCP。UltraHLE Control Panel 的主页为：http://www.members.tripod.com/rcsx。(图-3)



(图-3：UltraHLE Control Panel 可以让你轻松编辑 Ultra.ini)

好了，说了这么多，我们终于可以运行 UltraHLE 了。但是 UltraHLE 似乎并没有将 N64 的存盘功能模拟出来（至少我的 3 个朋友都没有试出来），所以仍然需要用 UltraHLE 自带的保存功能：[F6] 为快速保存，[F9] 为快速读取。可是[快速保存]只能存储一个进度，如果你在另一个游戏中使用这项功能，原来游戏的进度会被删除。虽然程序有一个 Ultrabak.sav 可以用来恢复，不过用起来并不方便。所以需要使用 UltraHLE 的完整保存功能：[Ctrl]+[F6]/[F9]。在游戏中按下 [Ctrl]+[F6] 就可以将当前进度保存在[Save]目录中，但不要以为这时你已经退出游戏了，仍然可以继续玩的，别忘了哦。

写完喽！Monster 玩《Mario 64》去啦！咦，怎么还有人站在这？噢！我知道了，你没有 Voodoo 卡，对吧？UltraHLE 是个"3Dfx only"的模拟器，没有 Voodoo 系列卡的朋友就只能干瞪眼了。嘿嘿，其实这里还有好东西哟：Glide Wrapper。

说简单一点，Glide Wrapper 就是将 Glide 转换到其他 3D API 的转接程序。我们常用的 3D API 无外乎 3Dfx 的 Glide、SGI 的 OpenGL 和微软的 Direct3D。绝大多数 3D 加速卡支持上述 API 的后两个，而 Glide 专属于 3Dfx，所以目前支持 Glide 的加速卡除了 Voodoo 系列就没有其他产品了。Glide Wrapper 的作用就是将程序对 Glide 的请求转换成其他 API。原来 Glide 游戏与 Voodoo 的通信是：游戏→Glide→Voodoo 卡，使用了 OpenGL 的 Glide Wrapper 后，这个过程就变成了：游戏→Glide→Glide Wrapper→Direct3D→nVIDIA D3D 驱动程序→nVIDIA Riva TNT(假定使用 Riva TNT)。通过这样一系列转换之后，Glide Wrapper 使非 3Dfx 的加速卡也可以运行 UltraHLE 甚至 Glide Only 的游戏。(所以 3Dfx 一直对 Glide Wrapper 颇有微词)

Glide Wapper 的种类有很多，比较常用的有 Gl2IDE、XGL200 和 XGLIDE。下面是 Glide UnderGround 对各种 3D 卡的建议设置：

* Riva TNT：GL2IDE 和 XGlide
* ATI Rage/Pro：XGL200 最好，GL2IDE 稍差
* ATI Rage 128：XGlide
* Matrox G200/G100：XGL200
* Trident Image 975/85：XGL200(但是非常勉强)
* Riva 128：XGL200(快)和 GL2IDE(慢)
* Savage 3d：XGL200 和 XGlide
* Permidia 2：XGLIDE 和 GL2IDE，但都不是很好
* i740：Xglide 13a、XGL200 和 GL2IDE
* Rendition：XG2IDE

在 Glide UnderGround(网址：http://www.glideunder-ground.com) 下载对应的 Wrapper 之后，把 zip 文件中的 glide2x.dll 解压缩到你的 [..\windows\system] 中，再运行 UltraHLE 就 OK 了。不过要注意几点：

1. 如果你有 Voodoo 卡就不要使用 Glide Wrapper，别给自己找麻烦；

2. 目前没有任何一个 Wrapper 能够 100% 转换对 Glide 的 API 请求，所以有画面上的 bug 是非常正常的事情；

3. 尽量使用 DirectX 的最新版本以及最新的加速卡驱动程序。

啊！终于写完了，下面播送一些小新闻吧：

1. 上次 SONY 起诉 Connectix 失败之后，SONY 再次请求法院禁止 Connectix 使用 PlayStaion 的 BIOS 文件并将所有拷贝归还 SONY。法院再次拒绝了 SONY 的要求，但是告知 Connectix：在下次听证会结束之前，Connectix 不得在 Virtual Game Station 的 Windows 移植版中使用 PS 的 BIOS。

2. VGS 升级到 1.2，兼容性大大提高并增强了防盗版技术。

3. Bleem 延期推出，据说他们在"在线销售系统"、防盗版和防破解技术上碰到了问题。

4. 也许是任天堂接受了 SONY 的教训，他们取消了起诉 UltraHLE 作者的打算，而将起诉目标转向了那些非法提供 N64 ROM 的站点。这个好消息激励了 UltraHLE 的作者，表示将在一周内推出 UltraHLE 新版本。可两天以后，程序员之一的 Reality Man 突然宣布永久退出模拟器圈。原因是一些非法提供 ROM 的站点让很多媒体误以为模拟器等于盗版，而 Reality Man 不愿意在"盗版支持者"的名声中生活下去。到本文截稿时，新 UltraHLE 仍然没有下文。

5. 现在又有很多关于其他 N64 模拟器的消息，声称可以达到某某程度，可到现在什么也没见到。

E-Mail：monster@bj.col.com.cn
Homepage：http://210.72.72.23/emux-files



《COOL 3D 2.0》(中文版)试用

■文/Cooler

●简单动作即可制作静/动态3D效果

使用专业3D动画软件制作动画，我们必须对图的横轴、纵轴、打光方向及色感等值做细密调整，并需不断预视结果，想达到心目中想像的图示得费好大功夫才能完成。这要求用户不但要有立体构图概念，还必须花时间学习软件操作方法，如果只是为了做一些简单的3D字型，想在网页上用，却要如此大费周折，真是令人望而却步。《COOL 3D 2.0》以简单拖放方式完成3D动画，可以随时预览，所见即所得，实为一项让人为之一振的软件。

《COOL 3D 2.0》英文版曾受到多媒体玩家的喜爱，但由于大陆市场一直没有销售;大家所用多为盗版。如今友立公司在北京设立了办事处，我有幸得到了《COOL 3D 2.0》中文版，它的产品定位于立体文字标题及动画制作软件，其中又以文字标题为主。

●《COOL 3D 2.0》中文版新增功能

中文版《COOL 3D 2.0》不但完全为中文化模式，更添加了许多新增功能。

不同立体面的个别设定：在我们套用预设物件时，可以对字体做多面设定。《COOL 3D 2.0》将一个字体分为正面、斜角正面、侧面、斜角背面及背面，除了使用[旋转物件]，以选取方式套用材质，也可以使用[一般工具列]上的5个按键，分别设定字体的各面材质，打破以往一字只能使用一种材质的限制。这可以使字体的颜色更缤纷多彩。

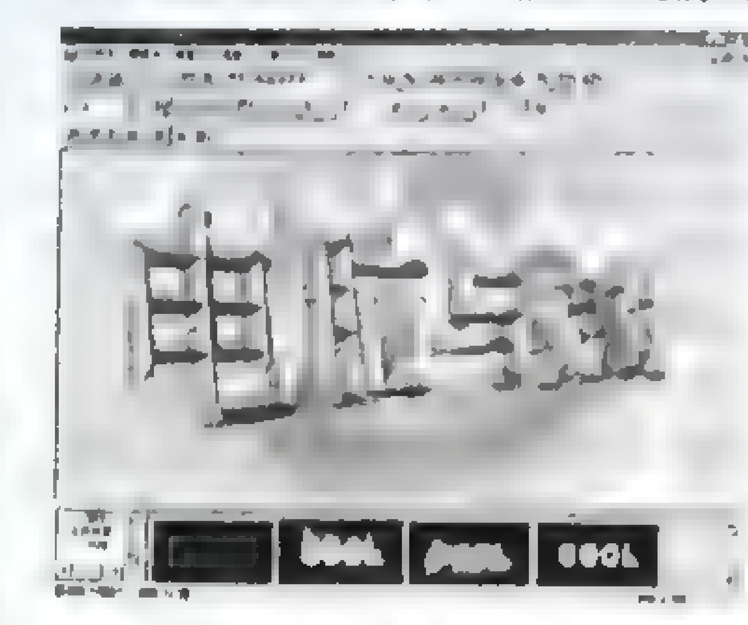
文字的个别拆解与动画制作：如果依次输入整排文字，我们可以对这排文字做拆解动作，使用[编辑]的[分割文字]即可将各个字体分解成"个体户"，分别对它做变化及套用动态效果。2.0版改进了原先版本不能输入两行文字的缺点，也没有所谓最多字数的限制。若要输入两行文字，只要在第一行文字输完后按[Enter]键即可

多重主画格设定：改变1.0版只有2个主画格的设定，2.0版能够自行设定主画格数目，所以可以创造出更细致的动画

可输入外部物件及新增外挂特效：可引入外部物件(*.WMF或*.EWF)并做特殊处理。《COOL 3D 2.0》版新增外挂特效有3种，分别为扭曲、爆破及火焰。用这些特效做出来的动画字可谓流光溢彩，非常漂亮

●简易操作说明

操作《COOL 3D 2.0》方法相当简单，我们以插入文字方式将要表达的文字键入，它即出现在操作画面中的预览视窗，这就是所见即所得。左下方的百宝箱是功能清单，它能让我们调整表现出来的效果，如背景、光线、色彩和物件特效等，按下功能清单后，右下方会出现套用物件后的效果。如果您使用动画效果，在工具列上能够对主画面做调整并录制动画，要预览，只要按下工具列右方的[播放]键即可。



(这是小编半分钟内的作品)

●如何处理3D静/动态档

《COOL 3D 2.0》中文版制作出来的副档名，预设是*.C3D，如果要将它应用在其他应用程序中，我们必须要转存成目标应用程式可以支持的文档格式。所谓转存，大家一定认为是[另存为]，将它存成我们想要的格式不就好了！但我在试了许多次之后，发现转存后的文档不能打开。所以在这先提醒大家，它的转存方式是利用[文件]下的[建立影像档]来另存成静态文件。《COOL 3D 2.0》支持的图形文件格式有BMP、GIF、JPEG以及TGA。至于建立视屏档则可存成GIF Animator格式动画及AVI视屏文档。

●结束语

试用完《COOL 3D 2.0》中文版后，觉得它最大的优点是使用非常简单，效果也相当绚丽。不过在制作3D标题动画时，感觉它执行速度很慢，可能是因为我每次更改文字属性设定时，软件必须要重做一次运算，这其中包含贴上去的材质和光线等等，所以要花费相当长运算时间。另外，制作完成的动画，放置在网页上要考虑到网络传输及频宽限制，动画标题执行时间会变慢，所以要美观也要注意速度。

硬盘数据的《超级保镖》

■文/Chance



日常你有没有过在Win9x下误删文件的经历，更糟糕的是，爱"清洁"的习惯使你刚刚又把"回收站"给[清空]了。其实这个问题早在DOS时代就存在，只不过那时您损失的常是个人数据，如果系统无法启动，只消把command.com、msdos.sys和io.sys回复过来就万事大吉了。现在的Win9x平台在这方面就变得很麻烦；除去用户自己不小心，误操作造成的系统崩溃不算，一些不成熟的工具软件在反安装时也偶尔会把某个*.dll、*.vxd或*.sys删除，下次在启动……嘿嘿，可能连"安全模式"都进不去了。另外如果您安装了一个"大"游戏，会发现常常无法彻底地反安装。硬盘剩余空间的字节数总同安装前不一样，长此以往，硬盘便这样被慢慢蚕食掉了。

针对上述这些问题，各软件厂商纷纷推出了不少工具解决。从具有监视功能的反安装软件，如Norton Uninstall、CleanSweep，到清扫硬盘垃圾文件的SafeClean，再到彻底映像的Ghost等等不一而足。不过上述软件也都有各自的缺点：CleanSweep常驻内存，笔者挂上它后，每次开机，系统剩余资源就没上过90%；SafeClean实际是在硬盘上开片"区域"把要删除的文件备份，30天后如果没任何问题再彻底删除，如此一来倒是比较Safe，不过实际是在用硬盘空间换取安全；至于Ghost干脆就是整盘或整分区映像，做一个500MB的映像，如果选择高压缩比保存，在我的PⅡ 300/128MB内存的机器上，少说也要6分钟，外加占去230MB的空间，如果您没有几个GB的地方，恐怕不敢这样"奢侈"地用吧。最近北京班尼非特公司送来一款硬盘保护软件《超级保镖》的试用版，试试后发现挺有意思，说给您听听。

先说《超级保镖》的特点，举个例子可能会形象些。比如我现在有块1000MB(1GB)的硬盘(注意，不是分区，这也是《超级保镖》不方便的地方，后面会提到)，现在用其中500MB装游戏，另500MB装系统平台，当然您要留出4MB左右的空间安装《超级保镖》(必须在Win9x下，这是《超级保镖》的另一个缺点)，然后运行它扫描一次硬盘。OK！这块硬盘已经装得满满当当，1MB剩余也没有了。删除你硬盘上的500MB系统平台，也可以把1GB内容全删空。把新空出来的地方随便COPY上任意东西，再把它占满。重新启动电脑，引导过程中，在新增加的《超级保镖》菜单中选择[退出保护模式，放弃所有修改]，再进去看看，哈哈！删掉的500MB系统又回来了。怎么样，有点糊涂了吧，那就对了！因为这其中的工作原理Chance我也不明白。很显然在上述过程中，《超级保镖》没有占用硬盘空间做备份动作，所以您删除的500MB系统，它是如何找回来的，就成了一个谜(我曾试过用《Norton Utilities for Windows98 4.0》中"Speed Disk"的"Wipe Freespace"清扫硬盘，但我们尽忠职守的保镖还是一样可以把文件找回来。更离谱的是，整个系统回复过程大约仅需10余秒就可完成。

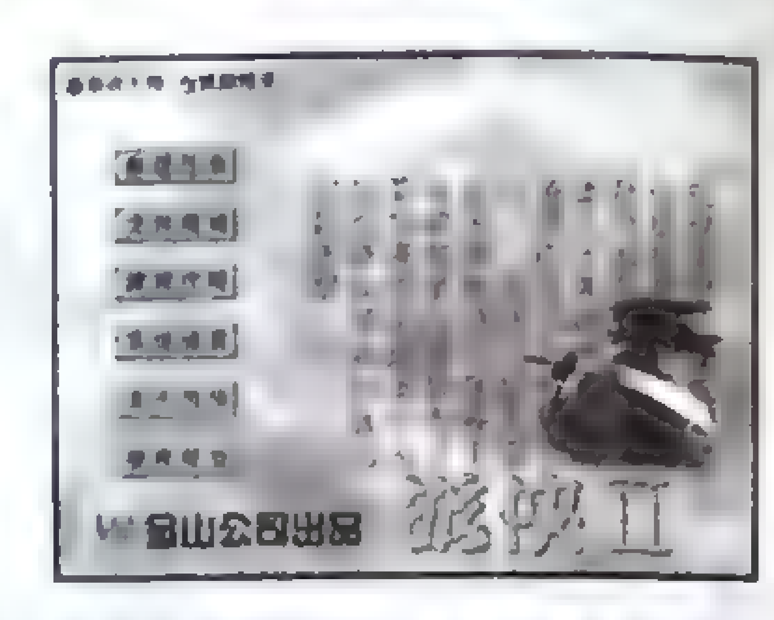
按照班尼非特公司送来的文档说明，这叫"首创计算机系统整体固化技术，对系统内原有数据及资料进行整体'写保护'(注意是所谓的写保护，不同于学校机房里的写保护卡)，不需另存备份，不占额外硬盘空间。不会与其它软件或硬件产生冲突，不影响其它软件在Win9x操作系统下的运行效果和速度"。

实际使用后，总体感觉《超级保镖》非常适合电脑初级用户使用(中、高级用户会感觉该软件功能不足)。有了这东西，你可以在机器上任意安装游戏、工具，增删文件，而不必担心会因此导致系统崩溃。

当然不足之处也很明显。《超级保镖》只能保护整个硬盘而无法针对分区进行保护，在我试用过程中，将保镖安在C盘，捕捉的一些图片放在D盘，结果在完成系统恢复的过程中，保镖把D盘的图片也给恢复到"无"的状态了，实在有些安全得过分了。另外，保镖只能对"删除"动作进行"免疫"，您如果使用了"格式化"，那可就没治了。在这点上，《超级保镖》根本无法同Ghost等针对分区做映像的保护软件相比，当然两者的工作原理也不同。如果您硬盘空间紧张，平日工作忙得没空花10分钟常做映像文件，那么《超级保镖》无疑是您的系统保护软件首选。



金山游侠笑傲江湖



■文/令狐未名

金山游侠蛰伏三载，练就“独孤九剑”再现江湖，意图风云再起，如今开始挑战天下英雄。小心了，《游侠2》请诸位“看剑”！

第一剑：破剑式—DirectX下智能弹出

目前市场上所有游戏修改工具，使用时都必须从游戏切换到工具窗口。而《游侠》独创“智能弹出系统”能针对不同类型游戏—无论是Win95/98下的MS－DOS游戏，还是Windows窗口模式游戏，甚至是DirectX游戏，都能凭借强大的智能引擎，分辨出当前游戏模式而直接弹出，无须切换。真的够爽！

第二剑：荡剑式— 速度远超同类工具

《游侠2》能精确定位游戏程序在内存中所占的地址空间，大大减小搜索范围，从而使搜索过程变得更为简洁有效。平均每次查找时间均不超过3秒。

第三剑：破刀式——剑既出，破尽天下所有刀法

《金山游侠之笑傲江湖》可以说是目前为止修改范围最广泛的工具，小到《扫雷》，大到《帝国时代》，都如手到擒来。《游侠》可以修改所有运行在Windows下的游戏，包括MS－DOS游戏及Win16/32位游戏。并且程序能够自动识别当前所运行的游戏类别，进行地址定位，让玩家省心不少。

第四剑：破枪式—超强的“模糊数据搜索系统”

修改游戏数据时，碰到某些数据没有确定的当前值，表现为状态条。要修改此类对象，就得借用低阶搜索功能。《游侠》依仗独特的“模糊数据搜索系统”，将此项功能发挥得淋漓尽致。其低阶搜索准确率非常高，就连最酷的《盟军敢死队》也不在话下。对于许多格斗类和射击类游戏迷来说，这一定是个福音。

第五剑：破鞭式—完善的截图功能

《金山游侠》能截取任何Windows模式下的图片，并且在截取时选择全屏、窗口或区域三种模式，大大简化了操作，真正做到了“所见既所得”。《金山游侠2》甚至可以作为一个独立的，功能完备的截图软件来使用。不单如此，您也可以将其用作一个看图软件，绝大部分的常用文件格式使用它来浏览，都会有很好的效果。

第六剑：破索式—简单易用，“在线精灵”随时提示

《金山游侠2》中的智能系统会适时分析玩家当前的操作步骤，在线精灵将会给予适当的提示。这一功能适合于初级用户。即使你从来未接触过此类产品，也能很快地学会使用。

第七剑，破掌式—内置《金山词霸Ⅲ》(电玩版)

现在市场上英文游戏非常多，玩家苦于基础不好而无法全情投入，现在有了《游侠》就不用担忧了。《游侠》内嵌词典软件《金山词霸》电玩版，里面含有大量游戏专用词汇。鉴于现在市场上军事类游戏很多，金山公司还斥资派专人修订了一套军事词库，一定能在最大程度上满足您的使用。

第八剑，破箭式—内容丰富的游戏赏析

在《游侠》中，还为用户提供了一套完备的经典游戏赏析。它对有史以来的经典游戏做了详细介绍和点评，能让你迅速加深对游戏的理解和制作技术发展的认识，从而作一个“开盘有益”的玩家。同时，对于所介绍的每一个游戏，都备有详细的攻略和秘技。有了这些东西，再配以《游侠》强劲的修改功能，要通关只是时间问题！

第九剑：破气式—个性化多套界面方案

考虑到用户喜好的多样性，《游侠》特意准备了多套不同的界面方案，供用户选用。缺省型适合大多数用户；明朗型有明快的节奏；阴暗型则比较压抑；此外还有武侠型和典雅型等供玩家选择。当然，玩家还可以把自己喜欢的游戏界面制成《游侠》使用界面，这可是时下最流行的软件Skin技术。

看来《金山游侠2》确实练成了“独孤九剑”！从游戏修改工具的历史沿革来看，修改工具的发展是紧跟游戏制作技术的发展而进步。最早Game Buster一枝独秀，到了DOS4GW保护模式游戏，FPE逐渐显山露水。而现在的Windows时代，就应该是《金山游侠》的天下了。

“碧血洗银枪，烈日照大旗！”，是“流星·蝴蝶·剑”还是“风云第一刀”？不管如何，《金山游侠》真的要笑傲江湖了！

PC 工 具 箱 COMPUTER & GAME



文本阅读与转换工具集粹

■文/罗 舟

阅读类

一、《C－View》：DOS下最佳电子文本阅读软件，支持纯文本及HTML格式的GB和BIG5码电子文本，支持背景音乐和壁纸，能在DOS下支持Windows剪贴版，有多级自动平滑卷屏功能，有自动书签功能（记住你最近一次看到哪里）。非常适合DOS环境下的读者，使用方法极其简单，例如在文本所在目录键入“cv *.txt”即可，目前版本是2.23。

二、《Readbook》：Windows下最佳电子文本阅读软件，同样支持大部分电子文本格式。有多种界面的颜色风格可供选择，也可自行设定，支持字体、字形设置，不足之处在于卷屏不够平滑，有闪动。优点是支持鼠标点选文章，并有文章内容简要预览。目前版本是1.1。如果你觉得此软件不错，请汇10元给作者注册，支持一下。（图一）

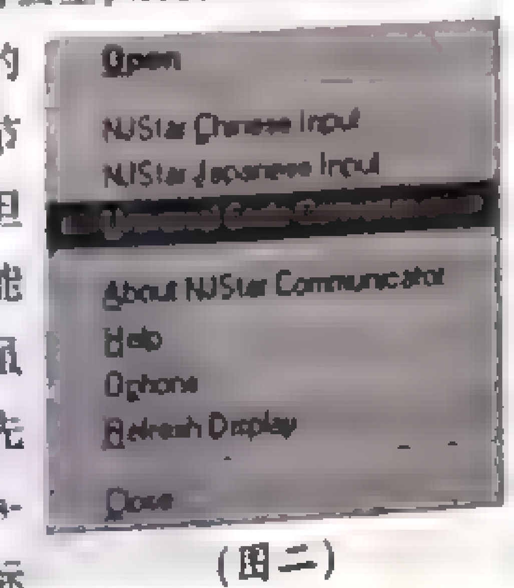


（图一）

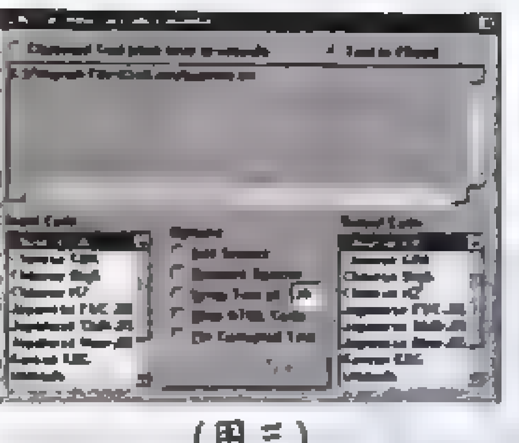
小结：两个阅读类软件都是国货，这也是必然的，没可能外国人更了解中国人需求吧，两个都不错，萝卜青菜，各有所爱。

转换类

一、《南极星－全球通》(NJStar Communicator)：最新进口货，它就是以前挺红火的《南极星》最新2.0版。现在可不仅仅是一个能显示多内码的平台了，还新具备输入双字节字符能力，虽然还不太方便，但今天我要说的是它的附带功能—文本转换。可别小看了它，虽然只是附带，功能还挺强。首先运行南极星主程序，然后在System Tray栏的[南]字上按鼠标右键，选[Universal Code Convert]项。（图二）。进入主窗口（图三），一目了然吧，支持两种来源方式：剪贴版与一个或多个文件。选好一批文件，在左下方窗口选好来源文件所用字符集，右下方窗口选好目标文件字符集，中间转换设置处可以选择增加或去除字间空格和转换后的文件每行多少个汉字(Wrap Text at)。若是HTML文件，还可以去HTML的控制符。全部设置好后，就可以按[转换](Convert)即可。

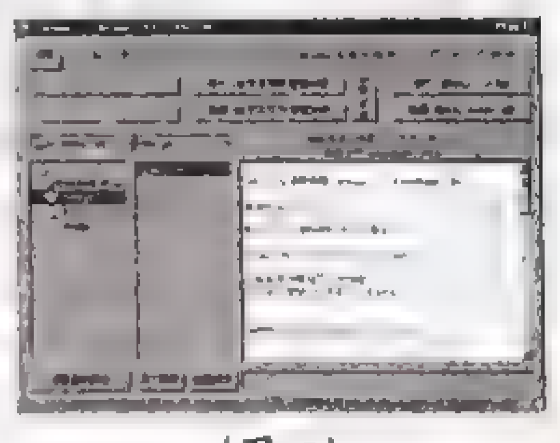


（图二）



（图三）

二、《文本转换器》(TxtEasy！)：最新国货，国内电脑高手杰作。唯一要注意的是运行环境：Win98完全没问题，如果不是，请先安装《Visual BASIC 5.0》的Runtime DLL运行库，否则不能运行。作者的安装程序比较简单，没有创建程序组快捷方式，如果需要，请自己建立(希望以后的新版本，作者能方便玩家，把它加上)。运行后进入主界面(图四)，全中文挺亲切吧，大家都能看懂，我不罗嗦了。



（图四）

小结：《南极星》的转换速度似乎快点，我是用500个大约5MB的BIG5 HTML文件来测试。但南极星可是商业软件，不付钱则30天后就罢工。TxtEasy不仅免费，而且不停更新，界面也亲切，容量也小（才0.2MB不到），你会支持……？还有一点，请注意备份，不然你的电子文本全没了可别怪我。两个软件都有备份功能，别关就行了。

这4个软件都可以在http://www.netease.com/～zhangjia(*编者注：张枷的“欢乐天地”个人主页，很不错的网站*)处下载，除《南极星》大些，其他都不超过0.3MB，放心往下扯吧。我的E－Mail是luoran@263.net，欢迎交流。

品评《国家地理》全套 CD

■文/唐晓源

《国家地理》是什么?

全球地理刊物多不胜数。大多数规规矩矩当它的专业媒体,老老实实发专业论文。要是上大街上逮一人,拦住就问:您能说出我国一本地理刊物吗?人家准认为您有病;没事问什么地理刊物,您要想知道,得问中科院地理研究所去,这个一般人不但不了解,也没兴趣、没功夫去了解。您要是在美国大街上也来那么一出,人家美国人同样会认为你有病。不过说辞就变了:连《国家地理》都不知道,还敢来美国混?



《国家地理》由美国国家地理协会于 1888 年创办,迄今已有 111 年的历史。在美国媒体中,影响力算不上第一,但其发行量却是勿庸置疑的老大—4 千多万册的天文数字—几乎每五个美国人就有一个订阅《国家地理》。一百年来,《国家地理》不但形成了自已忠实的读者群,而且形成了自已独特的文化—和谐、理性和求知。现在,先来看看庞大的《国家地理》团体。

《国家地理》杂志(NGM)—月刊,全球发行量约 4 千万册。以刊载科学、详实和深入浅出的科学普及类文章为主,以卓尔不群的插图享誉全球。杂志属于科普类期刊。

《国家地理》网站(NGN)—主要反应《国家地理》团体动态,同时刊载《国家地理》经典文章。关于"泰坦尼克"的详细报道和"厄尔尼诺"现象的第一手资料,这里都有丰富的存档供检阅。

《国家地理》频道(NGC)——个涵盖全球数十个国家,以宣传环境保护,报道自然科学前沿新闻,探索自然与人的关系,兼及全球风土人情的卫星电视频道。

《国家地理》社会(NGS)—由《国家地理》读者构成的超级读者俱乐部,时常举办各种环保活动,交流读刊心得,致力于保护全球生态不受破坏的准环保组织。

《国家地理》搜集者(NG Collector)—NGS 的分支,搜集有关《国家地理》的一切,并在会员之中举行拍卖、交换等互通有无的活动。

这个庞大的组织象一个松散的"国家"或"政党",每天都运作在世界各地。每个月,世界各地的上万名记者将第一手资料汇集到数千人规模的《国家地理》编辑部,然后,一本本精美的杂志从此发送到世界各地,为全球生态、环境起着其不可低估的作用。有人评论说:假如美国成立一个类似英国工党、德国绿党的生态保护型党派,《国家地理》一定会将其领导人推上总统宝座。

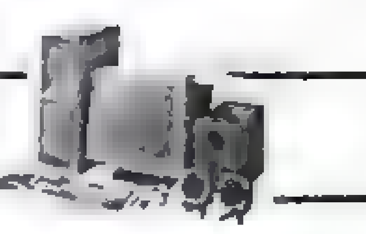
《国家地理》与美国

《国家地理》诞生之年,在许多中国人看来一定大吉大利,富贵无比—1888 嘛—"要发发发"。要不怎么经过 111 多年居然青春永驻,愈加迷人呢?一本科普读物能够经历一百多年,并且发行量居于所有媒体之首,与所谓的"美国精神"大概有不小的关系。也好,我们从这套 1888－1999 全套《国家地理》CD 便可管窥一豹。

全套 CD 共 34 张,DVD 版本则要少得多,只有 4 张。包括从 1888 年到 1997 年发行过的国家地理杂志所有封面、文章和插图,以美国人的视角来看,称其为"世纪收藏"并不为过。最妙的是,每期杂志均采用图书馆式的收藏,全部扫描。力求保存其最原始的面貌。浏览程序更是跨平台型的—Win9x、Win32 和 Mac 均可浏览。这样好是好,可有几个问题。首先是清晰度,从 1888 年最老的一本到较新的 1997 年杂志,虽从当年的毛边纸油印发展到今天的激光照排,全套照片级彩印系统,但扫描下来的结果却无甚区别—都是一样的看不清。放大之后字体便发生虚化。其次,浏览



COMPUTER & GAME PC 工具箱



系统只有 640×480 象素大小。这样分辨率根本不可能阅读一页杂志,虽带有放大镜,但放大倍数有限,且该系统所能显示色彩数也有限制。许多用 ACDSee 可看得非常清楚的真彩图片用它看来便会有色斑和渐变纹。假如您真的想逐一浏览,还不如直接用 ACDSee。有趣的是,这个浏览系统是由著名的游戏和多媒体公司 Mind Scape 开发。我觉得假如不是真的做不好,那就是故意做不好,您认为呢?

从 1888 到 1997 全套共 1300 多期杂志,全部扫描和制作无疑是个浩大无比的工程。用扫描当然是最省事的方法,扫描出来效果不佳自然也可理解,制作那么多期的杂志,用一个简单的系统自然兼容性最强,浏览效果虽不见得好,但真正去看的人很少,大多数还是会买原版的《国家地理》,别忘了这 33 张 CD 或 4 张 DVD,原是为收藏所备。况且其中的扫描原图除文字之外,图片的质量还是不错的。用最小投人换得最大收益的道理,不是美国人的发现,但全世界以美国人玩得最为纯熟。请注意,这里我们提到的是商业,而商业精神,正是美国的立国之本。

商业精神的根基是对于理性和交换的信仰,美国人崇尚个人主义,但同时又相信个人的不完整性,他们相信只有在人与人的相互交流、沟通与互相制约之中,人性与社会才能得到完善。从欧洲中世纪封建主与城市资产阶级的争斗中发展起的市场经济,培育了美国人的这种信仰。而市场经济所要求的契约伦理,使得西方人的整体气质趋于理性。因此虽然出版这套 CD 本身是商业行为,但其中内容的价值,颇能值回浏览界面的粗糙。因此《国家地理》才会一本正经地出版这套 CD,美国人照样热火朝天地买,对界面双方都没有丝毫不爽。

话说回来,正因为美国人这种一是一、二是二,特别理性的精神特质,支撑他们在莱温斯基案中一方面将克林顿评为最差的丈夫,一方面又死心踏地的支持克林顿继续当他的总统。拥有 4 千万读者的《国家地理》,虽然在此案中未有关联,但所起作用是天长日久的潜移默化,美国人做出如是选择,《国家地理》的教化之功当不容小视。

《国家地理》在中国

迄今为止,《国家地理》对中国影响甚微,98 年国内曾出现过一本名为《地理》的杂志,走的完全是《国家地理》的风格和路线,可惜几期之后便没了踪影。

现在,中国图书进出口总公司电子出版物部把这套全英文,售价约 2000 元,共 33 张 CD 摆在所有中国人面前,你会不会要?

(上接 75 页)物品列表如下:

代码	物品	代码	物品
00	No item	32	Valve Handle
01	Knife	33	Red Jewel
02	Hand Gun (Leon)	34	Red Card Key
03	Hand Gun (Claire)	35	Blue Card Key
04	C. hand Gun (Leon)	36	Serpent Stone
05	Magnum (Leon)	37	Jaguar Stone
06	C. Magnum (Leon)	38	Blue Stone Left
07	shotgun (Leon)	39	Blue Stone Right
08	C. shotgun (Leon)	3A	Eagle Stone
09	G. launcher (Claire)	3B	Bishop Plug
0A	G launcher Flame (Claire)	3C	Rook Plug
0B	G. launcher Acid (Claire)	3D	Knight Plug
0C	Bow Gun (Claire)	3E	King Plug
0D	Colt. S. A. A (Claire)	3F	W. Box Key
0E	Spark Shot (Claire)	40	Detonator
0F	S. Machine Gun *	41	Plastic Bomb
10	Flame thrower(Leon) *	42	Bomb & Det
11	R. Launcher *	43	Crank
12	Gat ling Gun *	44	Film 1
13	Hand Gun (ADA)	45	Film 2
14	H. Gun Bullets	46	Film 3
15	Shot Gun Shells	47	Unicorn Medal
16	M. Bullets	48	Eagle Medal
17	Fuel	49	Wolf Medal
18	Rounds	4A	G. cogwheel
19	Flame Rounds	4B	Manhole Openet
1A	Acid Rounds	4C	Main Fuse
1B	M. G. Bullets	4D	Fuse Case
1C	S. Shot. Bullets	4E	Vaccine
1D	Bow Gun Bolts	4F	Vaccine Cart
1E	Ink Ribbon	50	Film 4
1F	Small key	51	Base Vaccine
20	H. Gun Parts	52	G－virus
21	Magnum Parts	53	Special key
22	Shotgun Parts	54	Joint S plug
23	F. Aid Spray	55	Joint N plug
24	Anti－Virus bomb	56	Cord
25	Chemical AC－W24	57	Picture
26	Green Herb	58	Cabin key
27	Red Herb	59	Precince key ♠黑桃
28	Blue Herb	5A	Precince key ♦方块
29	Mixed Herb Green＋Green	5B	Precince key ♥红心
2A	Mixed Herb Green＋Red	5C	Precince key ♣草花
2B	Mixed Herb Green＋Blue	5D	C. Panel key
2C	Mixed Herb Green＋Green＋Blue	5E	Panel key
2D	Mixed Herb Green＋Green＋Green	5F	P. Room key
2E	Mixed Herb Green＋Red＋Blue	60	Mo disk
2F	Lighter	61	Lab Card key
30	Lock Pick	62	Master key
31	Picture 1	63	Platform key

Chance 体验:

[illegible]中国人对《国家地理》的知晓与了解大概源于几年前曾风靡一时的美国小说《廊桥遗梦》,小说中的男主人公便是《国家地理》的一名摄影编辑。在看过这套多达 30 余张的 CD 集后,比较深刻的感受是惊叹于它丰富的数据价值(Data Value)。其实在玩过太多的游戏后,静下心来慢慢浏览、欣赏一下世界各地的风土人情,在转换心境的同时,开阔眼界是件相当不错的事情。作为一套丰富的电子资料库,在强调欣赏价值的同时,也许您对它的图象质量就会有一个比较宽容的态度了。

本栏编辑/Chance

选择你的网络寻呼机

■文/飞翔鸟 · Rogers

网络寻呼机最初只是在网上即时交流信息的一种工具。我不敢说到底是那个公司最先推出的网络寻呼机，但可以肯定的是，以色列的 Mirabilis 公司将网络寻呼机带入了它的黄金时代。Mirabilis 公司推出的网络寻呼机—ICQ 在短短的几年中就已经有 2500 万以上的注册用户。在 Mirabilis 公司获得巨大成功之后，许多公司纷纷仿效，建立自己的服务器，推出网络寻呼机，以建立日后可能财源滚滚的网上虚拟产业。业界人士认为随着网络的不断普及，网上寻呼极有可能将成为继电子邮件和电话后的又一种主流通讯方式。如果真是这样的话，恐怕谁也想不到当初一句简单的"I seek you"会带来如此翻天覆地的变化。

随着各种各样网络寻呼机的推出，又一个问题摆在了大家的面前，到底应该选择一个什么样的网络寻呼机呢？这就是我们今天要解决的问题。

网络寻呼机最基本的功能就是显示在线用户和即时传送信息。现有网络寻呼机都可以做到这点。但是不同的软件实现这同一目的方式却不尽相同。由此也导致各软件的易用性和功能有所差别。另外在选择自己的网络寻呼机的同时还需要考虑以下几个问题：

功能是否强大：作为一个网络寻呼机首先必须要做好两件事：一是显示在线的用户，二是即时传送信息。除了这两个基本功能，一个好的网络寻呼机还必须包括更多的辅助功能。比如说谈话内容记录、文件及图象传送、发送/接收电子邮件、邀请多个网友进行网上聚会或透过服务器对离线用户发送信息等等。在辅助功能上各种网络寻呼机都有各自特点，但从整体来看还是 ICQ 的功能更强大一些。支持各种外挂软件和第三方插件的特性注定 ICQ 将会发展得越来越全面。

使用人数以及分布情况：一个网络寻呼机的实际使用人数（即经常被激活的注册用户数量）对最终选择起很大决定作用。如果一个网络寻呼机实际使用人数很少，那么即便它的功能再强大，对你来说都是不实际的。非常不幸的是目前的各种网络寻呼机都已经拥有了一定数量的使用者。因此在选择网络寻呼机的时候单考虑总使用人数是不够的，另外还要考虑你周围的朋友使用或可能使用的网络寻呼机种类。

由于网络寻呼机没有统一标准，而各网络寻呼机一般需要在其开发者提供的服务器运行，因此各种寻呼机之间并不兼容。这就意味着使用 ICQ 的你无法与使用 Ding 的朋友交流，iChat Pager 的用户也不能与 LiveList 的使用者通讯。虽然诸如 Pagoo 这样的网络寻呼机声称可以接受 ICQ 使用者的信息，但假如有一天 ICQ 改变了其内核程序或服务器类型，那你只有再在 ICQ 上重建网友名单。同样使用 ICQ 的服务器和其他网络寻呼机的使用者相沟通也不是百分之百可靠。还有，虽然 ICQ 和 AIM 都有数量巨大的用户，但仔细分析起来就会发现，AIM 使用者数量虽大但多是 AOL 的用户，如果除去这一部分使用者，剩下的人并不多。因此，我们在选择网上寻呼软件时，不但应尽可能使用用户最大的而且要选择在周围朋友中使用广泛的。

安全系数如何：如果你的网络寻呼机保密性不强，轻者也许会收到垃圾或是无端谩骂，重者将受到骇客的恶意攻击。因此安全性对于每一个网络寻呼机使用者来说都是至关重要的。一个功能完善的网络寻呼机应该对用户的隐私绝对保密并且保证使用安全。但遗憾的是没有任何一个网络寻呼机能保证做到这点（事实上也不可能做到）。ICQ 应该是在安全性上做得比较出色的，同时它也是问题最多的网络寻呼机。尽管开发者想尽一切办法来加强对使用者的保护，但网络骇客还是总能想出各种办法破解。随便进入一个象样点的骇客站，点用"ICQ"做关键词搜索一下都可以找到几个象偷窥你隐藏的 IP 和 ICQ 炸弹的软件，而且有的已经做到了"for ICQ99a Build 1700"（最新版本的 ICQ）了。



"道高一尺，魔高一丈。"想找一个绝对安全的网络寻呼机是不太可能的。到目前为止，虽然还没有哪一种网络寻呼机在这方面做到尽善尽美，但至少都做出了种种努力。诸如象 ICQ 这样的网络寻呼机采用了认证方式来保证你的安全，即只有经过你同意的其它网友才有资格将你列入他们的寻呼名单。另外象 AIM 则采用了警告方式确保你不受骚扰，即你可以向对方提出警告，当警告值达到 100% 的时候你就可以将他"踢"下去。

资源占用量的多少：网上冲浪时不会只做一件事情，通常会打开两个左右的窗口进行浏览，很有可能在浏览的同时还有下载软件、接收电子邮件等等。这时再打开网络寻呼机进行即时监测在线用户或传送信息很有可能就会引起系统资源锐减，整体性能下降。因此网络寻呼机的资源占用量是一个需要考虑的因素。在这方面做的最糟糕的就是 Ding，由于它要调用 Java 的库文件，所以每次启动占用的系统资源相当惊人。最新版本的 ICQ 在系统资源的占用上也有所增加，启动和运行的速度同以前版本比有明显下降。由此可见使用者在选择网络寻呼机时应考虑机器的硬件配置。（如果你是一位驾着"奔腾兔"的网络寻呼机使用者，那么这点可以忽略，因为考虑网络寻呼机占用系统资源的多寡对你来说没有太大意义）。

是否简单易用：简单易用对于一个初学者是很重要的。新接触一个网络寻呼机能否迅速上手是衡量易用性的重要标准。是否可以简单将朋友加入自己的列表，是否可以方便地在网上寻找自己的朋友，是否包含详细的帮助，在这方面所有的网络寻呼机多做的比较出色，即便是从来没有接触过网络寻呼机的人也可以在强大的向导模式下完成所有工作。其中象 Yahoo Pager 这样网络寻呼机还提供了人机对话式的智能帮助。它可以针对你提出的问题做出相应的回答。

ICQ

当前版本：2.03 Build 1700
估计大小：4M
主页地址：http://www.icq.com
出　　品：Mirabilis 公司
价　　格：免费软件
推荐程度：★★★★★

ICQ 今天已经成为了世界上最受欢迎的网络寻呼机之一。它的使用者遍布世界各个角落。由于功能强大、用户数量巨大，ICQ 当然是所有网虫的首选。ICQ 的功能是所有网络寻呼机中最强大的。它监视在线用户的功能最出色。ICQ 不但可以象同类软件一样显示用户"在线"或者"离线"还可以根据情况做出更具体的提示，比如提示"有事外出"、"请勿打扰"或是"有急事再找我"等。这点虽然部分网络寻呼机也可以做到，但是终归不如 ICQ 出色。

在即时发送信息上，ICQ 除了可以对在线用户发送文字信息外还，可以传送图象、网址、文件和贺卡等等。如果在传送的过程中，用户因为种种原因已经离线，ICQ 还可以暂时将信息储存到自己的服务器，在用户下一次上线的时候通过服务器自动进行传送。除了即时发送信息外，你还可用 ICQ 邀请其它人加入自己主持的多人聊天室、游戏或启动支持 ICQ 的外挂程序。此外，ICQ 还可以休眠模式工作，在该状态下，系统的资源占用很少，但一接收到网友的呼叫，就会即刻醒过来，并用声音来提醒你。说到这里我不禁要提一句，新版的 ICQ 还支持不同的配音方案，你可以从 ICQ 的主页上下载最新配音方案也可以自己设计并发表在 ICQ 主页上。

在保护个人隐私方面，ICQ 同样出色。你可指定 ICQ 只接受列入名单的网友发来的信息，或者在他人将你加入列表时必须得到你的认证。这样可以比较有效的保障不受到恶意骚扰。虽然 ICQ 是骇克们的主要攻击目标，但是相对来讲还是比较安全的。

ICQ 的界面设计的十分紧凑，针对不同层次使用者提供了高级和初级两种界面。初级界面依靠屏蔽许多高级功能而能让新手迅速掌握 ICQ 的一些基本使用方法。高级界面的操作与同类型软件相比显得复杂了些，对于初级使用者来说要想彻底掌握 ICQ 的全部高级技巧并不是一件简单的事情。这也许是 ICQ 的缺点之一。ICQ 的另一个缺点就是每次启动的速度过慢，而且随着新版 ICQ 功能的不断增加，对系统资源的占用也逐渐成上升趋势。

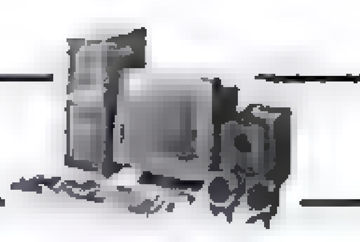
iChat Pager

当前版本：2.8
估计大小：1.3M
主页地址：http://www.ichat.com/pager
出　　品：iChat 公司
价　　格：免费软件
推荐程度：★★★★★

iChat 是一个跨平台的网络寻呼机。不论从那个角度来讲 iChat Pager 都和 ICQ 有许多相似的地方。监视在线用户方面它也可以象 ICQ 一样根据情况显示在线的用户状态。在即时传递信息上 iChat Pager 同样可以收发信息、文件和网址等等。并能将收到的信息进行记录或者保留发给离线网友的信息。

除了以上的功能，iChat Pager 特别提供了一个称为 Quick Chat 的聊天室，允许你邀请多个网友参与私人讨论。为了提高聊天速度，iChat Pager 允许你预先设定一些字句来代表某种预定含义。

在保护个人隐私方面 iChat Pager 并不是很好。别人可以不经过你的同意就将你加入列表监，视你是否在线并向发送信息。



当你需要同MAC平台的使用者交往时，那么iChat Pager就成为了你的首选网络寻呼机。毕竟iChat Pager是为数不多的跨平台网络寻呼机中最出色的一个。说iChat Pager是沟通PC和MAC的使者，这话绝不为过。

AOL Instant Messenger(简称AIM)

当前版本:2.0.912 Beta
估计大小:1.6M
主页地址:http://www.aim.aol.com/
出　　品:American Online
价　　格:免费软件
推荐程度:★★★★

这个由AOL(American Online)所发展的网络寻呼机功能跟ICQ相似，目前已是Netscape Communicator的标准元件，在你安装Netscape Communicator时会一并安装该软件。虽然这是AOL为其用户免费提供的一种网络寻呼机，但是对于非AOL网虫同样可以使用。虽然AIM也同样有数量巨大的使用者，但是90%以上都是AOL的用户。所以如果你在国外的朋友是AOL用户或想和老美练练英语可以考虑使用AIM。对于非AOL的用户要使用AIM必需要先到AOL相应的页面填写登记表格，注册自己的ID，然后才可以使用。

AIM使用相当简单，在向导模式帮助下你可以迅速掌握AIM的所有功能。AIM的最大特点就是占用系统资源少，开启了AIM后几乎感觉不到它的存在。从功能上来将AIM简单实用，可以很方便地沟通AOL和非AOL的用户。

从安全角度上来讲AIM似乎做的并不出色。对方可以不通过任何认证就可以很方便的将你加入他的列表，并监视你是否在线。虽然AIM提供了一项警告功能可以让你对一些不讨人喜欢的家伙提出警告，当警告值达到100%可以"踢"开他，但是当你下次在线的时候警告值会全部清零，你又不得不从新给予对方警告。也就是说使用AIM要想永久的拒绝一个人是很麻烦的事。

Ding

当前版本:2.0
估计大小:4,501KB
主页地址:http://www.activerse.com/ding/dingintro.html
出　　品:Activerse公司
售　　价:免费
推荐程度:★★★★

Ding是一种用Java语言编写的程序。由于Java的优越性使得Ding也可以跨平台使用。同时它也具有了Java程序的缺点—资源消耗太大，启动速度缓慢。如果你想在电脑上很潇洒的运行Ding需要较高的配置。(推荐配置：P166MMX+32MB)所以说Ding是富人的网络寻呼机。

首次运行时，Ding会自动检测你的电脑是否可以完整的解释Java语句。一旦通过，就可以根据提示进行注册。注册成功后你会拥有一个类似于"whodp://earth.activerse.com/xxxx"这样奇怪而又难记的ID，然后就可以使用了。

Ding的最大特点是它强大的监视功能。它不但能够监视你列表上的用户同时还可以监视都有谁将你加入它的列表正监视着你。如果你不喜欢被某些人"关注"就可以将他们放到拒绝的名单上，这样对方就无法得知你是否在线了。这种反监视功能是任何一个网络寻呼机都不具备的。正因为有了这种反监视功能，因此Ding和同类的网络寻呼机相比具有最高的安全系数。

如果Ding在配置上能够在平民化些我想我会愿意使用它的，因为被一双陌生的眼睛注视着并不是一件多有趣的事情。

Yahoo Pager

当前版本:Build 612
估计大小:514KB
主页地址:http://pager.yahoo.com/
出　　品:Yahoo
价　　格:免费软件
推荐程度:★★★☆

前一段时间听说Yahoo将以45.8亿美元（也有报道说是35.6亿)股票并购GeoCities公司的消息的确让我大吃一惊。想一下吧，这等于将给Yahoo提供300万用户。如果真是这样，Yahoo将不愧于"网络时代的王者"称号。确立网络门户、提供多元化的服务是Yahoo的宗旨。今天Yahoo已经不再是一个单一的搜索引擎，而是一个庞大的网上虚拟社会。也许明天你就会成为Yahoo社会中的一员。选择Yahoo的网络寻呼机—Yahoo Pager将会是一个很明智的选择。

Yahoo Pager针对不同的浏览器分为MSIE和Netspace两个版本。Yahoo Pager占用的系统资源很少，整个界面简洁清爽，互动式的帮助可以迅速使你掌握使用技巧。Yahoo Pager和同类软件相比除了能即时传递信息外，最大的特点就是结合了Yahoo的虚拟社会提供，提供即时传送股市行情(可惜没有沪、深两市的)、新闻、体育信息和游戏等特殊服务。这也是任何一个网络寻呼机所不能提供的。但是美中不足的是除去这些独有的服务外Yahoo Pager也所剩无几。

PeopleLink

当前版本:2.1
估计大小:670KB
主页地址:http://www.peoplelink.com
出　　品:PeopleLink公司
售　　价:免费
推荐程度:★★★☆

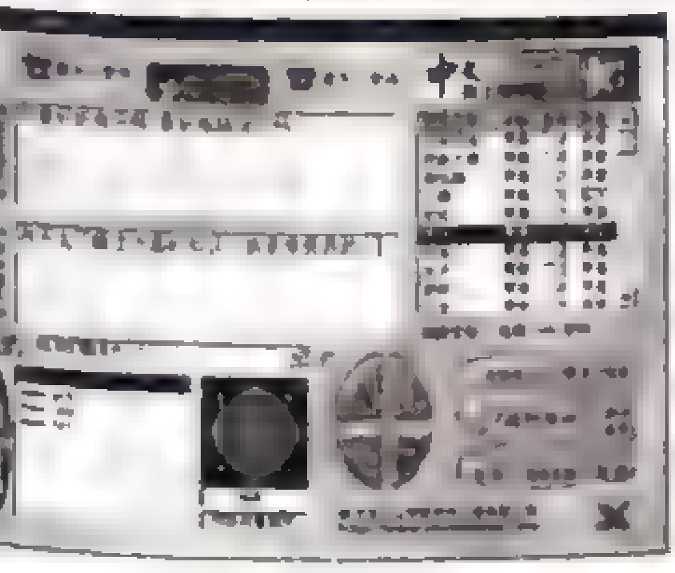
PeopleLink是一个功能有限的网上寻呼软件。它以你的电子邮件作为你的ID。出于安全考虑建议你单独为此申请一个免费邮箱，因为一旦你的ID被喜欢恶作剧的人知道这就意味着你不但要在网上受到骚扰，还有可能接受到垃圾邮件或者邮件炸弹等等。

PeopleLink在功能上也有很大局限性。最致命的一点是它只能一对一的即时传送信息。

如果你并不需要在网上同时和许多人交流信息也可以选择PeopleLink试一试。毕竟一个网络寻呼机的基本功能它是具备了的。

中文网上传呼机—WBP

当前版本:99a
估计大小:5M
主页地址:http://www.chinamass.com
出　　品:Chinamass
价　　格:免费软件，但每年需要支付36元的服务费
推荐程度:★★★



首先要指出的是WBP并不象自己所标榜的那样是第一个由我们中国人自己独立开发的全球性网络传呼机，在此之前就有过不少中国人的网络寻呼机（包括内地和台湾)。WBP在这次介绍的所有网络寻呼机中是体积最大的一个，竟然有5MB。它可以完成即时传递信息、多媒体文件预览及播放和通过手写画板等辅助工具使朋友之间沟通的功能，针对中文输入慢、内码不统一的特点增加了常用语句和简繁汉字转换功能，这是一个算体贴使用者。

WBP的缺点是占用系统资源比较多，界面过大妨碍了其他工作的进行。在用户信息上过于简单，不适合寻找兴趣相同的朋友。(简直就是用几个《篮球飞人》的人头敷衍了事)抛开这些不提，WBP最致命的缺点是用户数量太少，需要每年支付36元注册正式用户后才能使用。否则只能发传呼，不能收传呼，不能设置自动复言，而且每次使用限制为10分钟左右。看看上面这么多出色的网络寻呼机是免费使用，而国人自己写的这个很不健全的软件要付费使用，我实在不知道该说些什么。如果中国的网络寻呼机都照这样发展下去我对其前景并不看好。如果你有闲钱并想支持一把中国的网络寻呼机，你可以选用它，除此之外我实在不知道还有什么理由能劝你使用它。

Pagoo

当前版本:4.0
估计大小:417KB
主页地址:http://www.pagoo.com/
出　　品:pagoo通信公司
价　　格:共享软件(免费使用15天)
推荐程度:★★★

Pagoo的特点就是可以提供语音服务。如果你住美国或者是加拿大就可以通过800对方付费电话给朋友留言。虽然这项业务正在不断推广但是要在中国普及恐怕还要假以时日。

去掉了对我们形同虚设的语音服务外，Pagoo除了能传递信息和检查邮箱的功能外就连一个网络寻呼机最基本的功能之一显示在线用户都不能做到。其他就没什么好谈的了。这样的网络寻呼机给3星已经是很给面子了。(但如果语音服务你可以使用那么情况就截然不同了。)

至此，应该选择一个什么样的网络寻呼机也有了个结果。我介绍网络寻呼机的顺序实际上就是我选择网络寻呼机的倾向。从综合来看ICQ无疑是各位的首选。它的诸多高级功能足以令各位网虫爱不释手。其实除了本文介绍的几种网络寻呼机外还有很多种类。比如说ACDExpress、CoolSpeak、PeerChat等网络寻呼机都能实现在线监视和即时传送信息的功能，但是限于篇幅就不再在这里一一介绍了。如果有兴趣的朋友可以去飞翔鸟软体驿站(http://joysoft.yeah.net)下载更多的网络寻呼机去试试。

本月酷站推荐

文/黄磊

■ Dave 的电玩游戏经典之作(BIG5)

http://nerv.netfront.net/daveshk/

速度:★★★★

设计:★★★★

我是从 Monster 的网页链到这儿去的,连 Monster 这样的模拟器高手都推荐的网站,这里没有理由不介绍“Dave 的电玩游戏经典之作”其实是有千万人次访问量的“Dave Classic”的中文镜像站,去年八月建立到现在,短短半年竟已有 40 多万的访问人数。人气值如此之高的站点,内容当然绝对权威。几乎所有的游戏机模拟器最新消息、下载都可在此处找到。不仅如此,连 Amiga、Apple Ⅱ和雅利达 ST 等古董电脑的模拟器都有。可惜这不



是个每日更新的站点,资讯及时程度也较英文站为低。所以,要是你不怵洋文,还是去它的英文站点(http://www.daveclassics.com/)为好。

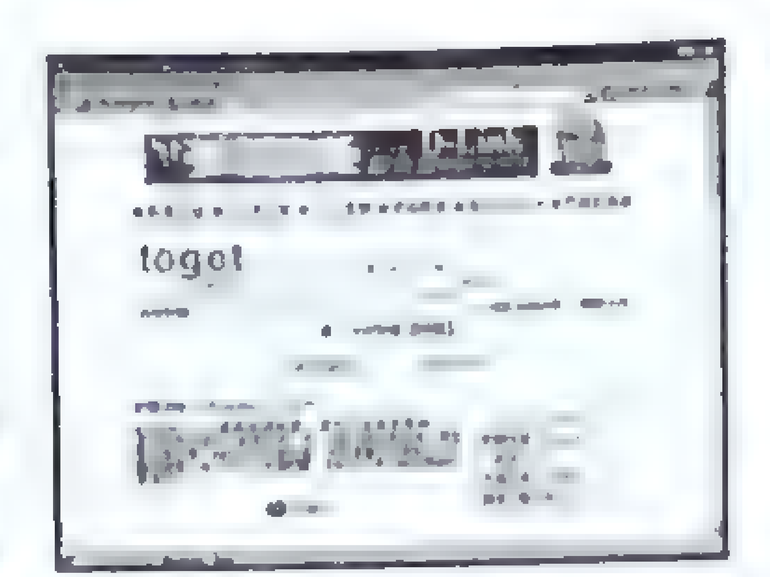
■ To Get 软体资料库(BIG5)

http://www.toget.com.tw/

速度:★★★★

设计:★★★★★

时下国内的软件下载站点已经不少。但够不够是另外一回事。对于一个软件发烧友来说,恐怕永远都不会拒绝发现新软件的机会。国外的 www.download.com 和 www.softseek.com 虽好,但那份商业味又让人打心眼儿里亲切不起来。还是把眼睛放到咱们的宝岛台湾—To Get 便是这样进入了我的视界。这个站点的好处在于它不仅仅只放进新软件链接便了事,而是几乎全部的本地



下载,每个软件都附有简短的说明和详尽的文档资料。每天更新的频度虽然并不完全反映国内的流行软件信息,但却每每能发现国内软件站点没有的又新又好玩的东西。其站点设计水准明显比国内同类站点高出一大截。看完这个站点,很能明白大陆和台湾之间 Internet 发展水平的差别。

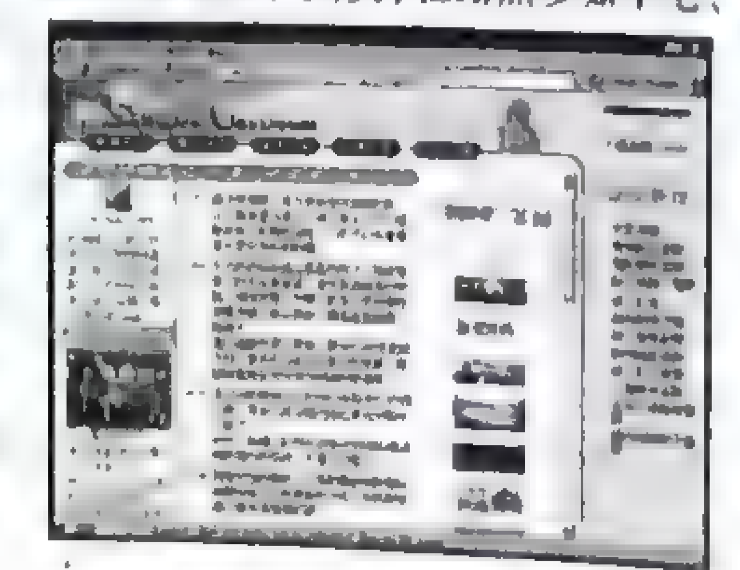
■ 软体学园(BIG5)

http://www.hello.com.tw/~sclass/

速度:★★★★

设计:★★★★★

所谓“软体学园”,自然是让大家学软件、用软件的,可是站长却有些不务正业,整天只顾更新它的电玩资讯(主要是 TV GAME 和模拟器)。所以我做书签的时候,把这个所谓的“软体学园”放进了 Game 类中。尽管如此,软体教学部份仍然积淀了一批颇值得看的软件应用文章。另外,站长还实时提供台湾天气预报和电视节目等生活信息,虽然对大陆玩家没什么用,但也可见其丰富度。但是很怪,访问人次只有 3000 多人。可能是因为站长本身不做什么,只是收集各大站点的相关资料的原因吧。其实,在站点多如牛毛、



浩如烟海的 Internet 中,有人分工来做资料收集和整理是件值得庆幸的事。所以像软件学园这样的站点,大家应该多捧捧场才是。

■ Wulfert 壁纸大全



http://www.wulfert.com/wallpaper/

速度:★★★★

设计:★★★★

上期介绍的 FreeTheme 搜集了全球最多的桌面主题。那么壁纸呢?有没有哪个站点搜集了最多的壁纸?Wulfert 壁纸大全就是这么个站点。所有的壁纸分为 15 类,每一类都以一个精致的小图标代替。如此虽好看,可是所有的下载链接都放在这 15 类加上其它如主题、工具和桌面游戏等共 4 排图标下面,遇上网速慢的时候,光是下载页面就得老半天。还有更可气的:全部壁纸都不是本地下载,很多都来自被国内封杀的 GeoCity、Tripod 和 Xoom,让人看着干着急。您要是实在嫌烦,这里还有两个备选网站:网易壁纸站(monshow.netease.com)和电脑之家(www.pchome.net)。

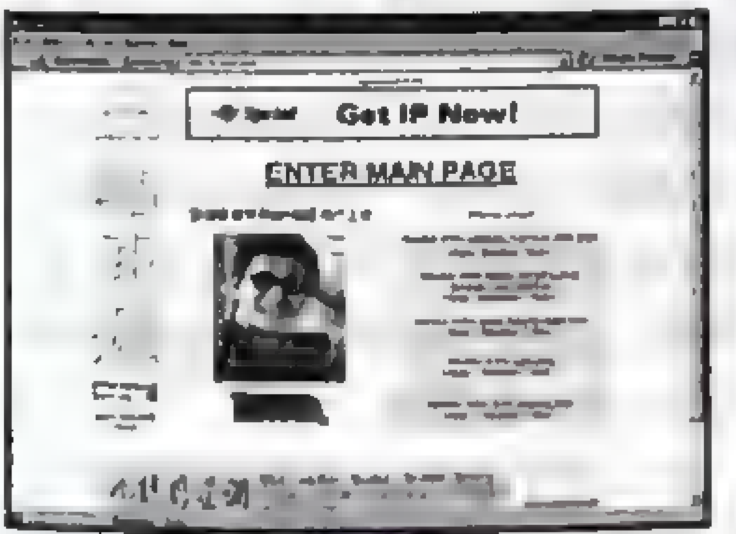
■ 三点速递(BIG5)

http://i.am/3pm

速度:★★★★

设计:★★★★★

网上最流行的音乐格式莫过于 MP3,相关的网站也越来越多。这其中,原本做 MP3 现在却不做的,“三点速递”可说是绝无仅有的一个。要是它的 MP3 做得不好也罢了,可这个站点原来的名头可非常响亮,很多站点都有它的链接,每个站点在介绍三点速递都一再强调它是个巨好的 MP3 站点(90 多万的访问量便是明证)。现



在,站长不做 MP3,改成 RealAudio 实时收听和最新大碟快报。按理说,站点的重大转变往往是从繁华走向凋零的前兆,也可能是奉献一生终于修成正果的开始。三点速递的未来如何,还得走着瞧。

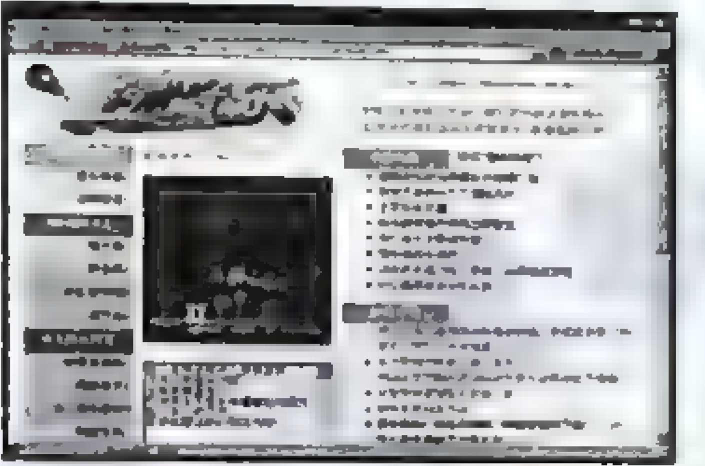
■ 中国之路——非常音乐网

http://music.chinaroad.cn.net

速度:★★★★

设计:★★★★★

这个站点必须得偷偷的从底下进去。别怕,不是让您当黑客,是让您别等它 190KB 的巨型 Flash,直接把滚动条拉到最底下,从那个不起眼的“请点击这里进入”的链接进去。当然,如果您是 128K ISDN 或 T1 连接或者上网不花钱,也不妨看看开始动画—很酷喔。单从页面设计来看,很难相信这是



大陆人士设计,其水准已直逼香港、台湾那些顶级流行网站。从内容看,如果不是有国内古典乐的演出报道,其清一色的港台流行音乐资讯同样给人以深刻的“非大陆”印像。与国内其它综合性音乐站点慢吞吞的步伐不同,非常音乐网对新闻的反映非常及时,报道和评论也很权威。综合评价是,这个站点不仅在国内一流的,既使在全球华人圈,也是一流的流行音乐资讯站。

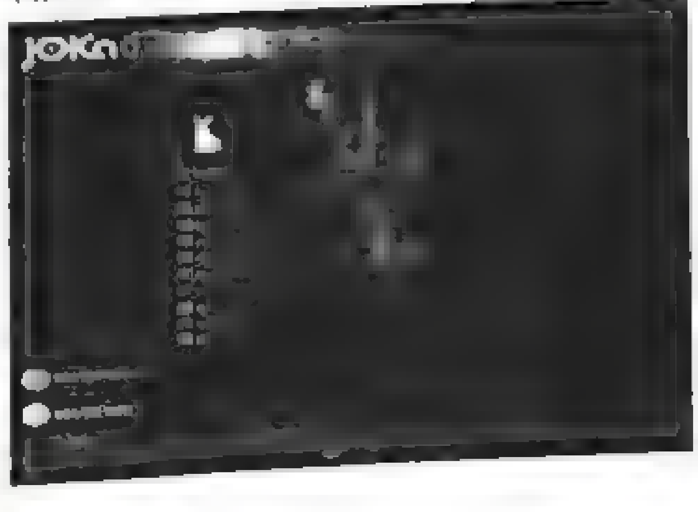
■ jOK@dESigN 徐珂设计

http://www.amsnet.co.jp/user/joka/

设计:★★★★★★

速度:★★★

在《印刷与出版》的“印象”艺术专栏里看到这个网站介绍。当时吃了一惊。向来清高孤傲的艺术家涉及“小儿科”的主页设计倒真是闻所未闻、见所未见。长期以来的疑问终于被证实—在 HTML 规范的框架之内,主页设计真的可以被当成一种艺术表现载体。而艺术家的参与,对于现在国内大量低水平重复主页(尤其是一些企业和



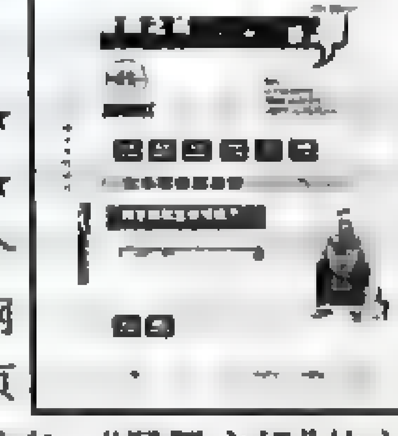
所谓信息港的主页),应该是一种警醒和激励。徐珂本人是一位留学日本的现代派画家和装置艺术家。设计这个网页的目的是一种实验,没有取悦大众的想法。因此网页内容只专注他涉及的领域,换句话说,大多数都是你我这样的常人看不懂的。但有一点,假如你去了这个主页,会觉得真的很好,不是一般的好。其水准不是学了几天 Photoshop 便可以企及的。这样的主页会给你超出了好看、卓越等种种形容词之外的印象。有了这样的印象,在品评别的主页时会清醒得多。

■ 漏网之娱

http://home.guangzhou.gd.cn/info/entertainment/

设计:★★★★★

速度:★★★★★



同样是一个有关艺术的网页,但这个主页的姿态要温和得多。“漏网之娱”的主题是“时尚”,因此,虽然辟有“自由艺术特区”、“1998 香港艺术节”等专题,但它更多地鼓励我们抱着一种时尚的心态去参观,或者更确切地说是猎奇。作为艺术的艺术和作为时尚的艺术,区别仅在于观者的心态,抱有敬意的人看到的是艺术,只想猎奇的人借此追逐时尚。当然,对于都市一族,后一种心态无疑更为普遍也更切合实际。“漏网之娱”针对的就是这样的人群。其色彩明快干净、简单自然,但每一个元素都经过精心设计与安排。5 个专栏(电影、音乐、时尚、文化和艺术)的内容都稍有另类,但整体看又十分主流,决无不良倾向。追求个性而又泯灭个性,把握时尚却又被时尚所操纵—这是“漏网之娱”的无奈,也是现代社会的无奈。我想说,我喜欢这个网站,也希望你喜欢。

本栏编辑/Chance

COMPUTER & GAME 网 络 港 口

注:BBS 是 Bulletin Board System(电子公告板系统)的缩写,始建于 1978 年的美国芝加哥,其主要功能是学术讨论、疑难解答、共享软件传递和闲聊 全球性的业余 BBS 通讯网络——FidoNET,是历史最久(1984)也是最庞大的业余 BBS 网络。与商业性的 BBS 不同的是,业余 BBS 的参与者与操作员都是无偿的志愿者,其站台的服务也是完全免费的。国内业余 BBS 网络——China FidoNET(中国惠多网)诞生于 1991 年,大多由热爱电脑通讯的发烧友自行组建和维护。由于 BBS 构架简单,也受到各高等学府的青睐从而产生了架设在本地局域网上的校园 BBS

——编者



■文/酷酷

引子:网络,在当今这个时代里,其涉及的领域已经越来越广。身为大学生,我们与网络尤其与校园 BBS 有着紧密的联系。然而究竟什么是 BBS? BBS 这个神秘的世界里面到底有什么好东东呢?象我们这样应该以学业为重的学生是否应该陷入 BBS,成为一只名副其实的网虫呢? BBS 究竟能否成为大学生业余生活的温馨港湾呢?下面就让我用自己的亲身经历来回答这些问题吧……

初窥端倪

还记得刚入大学之初,耳朵里就充满了人们对 BBS 的评价之声。在我的头脑里,那是一个能聊天、能交友、能写文章发感慨的世外桃源。在这里你可以重新塑造一个崭新的自己,完成现实生活中无法实现的梦想。

对我来说,一件事物越是听得多了又无法亲自洞悉时,越会感觉到它的神秘。由于刚入学时对电脑方面的一无所知,导致了我一方面对 BBS 青睐有佳,另一方面却又望而兴叹的局面。在这种状态下,我孤独地度过了一段漫长的学习时光,没有朋友关心,没有父母照料,那时的心情只能用"凄凉"来形容,直到有一天……

我所在的系有一个不小的机房,经过两年多的学习,我渐渐迷上了电脑,而每小时五毛钱的费用又使我轻易地接近了它,也接近了网络。这里正是我遨游神秘网络世界的起点,也正是在这里,我度过了一段令自己一生难忘的幸福时光……

记得那天当我编腻了 C 程序,傻呆呆地坐在电脑前方无事可做的时候。旁边的一位兄弟探过头来,神秘地说:"哥们儿,上过 BBS 吗?""没有……"我略带遗憾地回答。"来,我帮你,瞧准啦!"注视着他那十根,不,十多根手指头在键盘上一通狂敲之后,一个靓丽的窗口出现在我面前。没想到,BBS 竟如此神奇!面对着五光十色的电脑屏幕,我目瞪口呆……

这时,旁边的那位兄弟又探过头来,"现在咱们这儿有两个 BBS 系统,'枫桥'和'火鸟'。虽然作用相同,但在使用上却有很大的差别,比如同一张纸条(一种快速的交流方式,每次最多传递一行的信息给对方),'枫桥'用 ctrl + r 而'火鸟'用 ctrl + z,嘿嘿,这里面的学问你以后慢慢体验吧!废话少说,赶快给自己起个好 ID 吧!"

"先别管什么'火鸟'、'烧鸡'的,劳驾告诉我什么叫……叫'ID'?"听了他这么一通神忽其神的介绍,我的头早已经停了。

"呵,不至于吧你?"一个栗果闪电般的敲了过来,令正在发呆的我措不及防。

"ID 都不知道你还混什么呀!告诉你,ID 就是你的英文匿名,一定要够酷!因为以后在网络里别人就一直这么称呼你啦!对了,除了 ID,你还需要一个昵称,要有自己的特点,让别人能够从一大堆'张三'、'李四'的烂名中一眼就发现你。我建议你叫'王二麻子'吧!挺有个性的。哈哈……"

"你才是'麻子'呢!"我揉着脑袋上因为愚蠢无知而隆起的包骂道。

"该起个什么名字,才能显示出我本人的风流倜傥,玉树临风呢?"我陷入了沉思……

"嘿!哥们儿,起个名这么费劲呀!"

"哎,你急什么?这可不能草率……对,就是它了!叫'kuku',够酷吧?!这还是初中的同桌给起的呢……"

"嘿!想什么呢?该输入密码了!"天啊!头上又多了一个包!可恶!

嘻嘻……密码就设成同桌的生日吧!

对了,昵称叫什么好呢?干脆,把 kuku 用汉语写作"酷酷"吧!呵呵呵……

ID 和昵称都有了,旁边的兄台又提醒道:"快去注册!"

"不会吧?这么麻烦?还要填注册单?"我高呼。引来众人惊异的目光,同时看到不远的角落里有几位满脸横肉的兄弟,霍霍地磨着手中的刀(指甲刀)……

"让你填就填呗!"没办法,填!

又忙了半天……终于,我收到了站长的一封注册认定信。

"YAHOO!成功喽!"为了保护自己的身心健康,我这次是在心里喊的。而先前那几个拿刀的老兄正悠闲地翘着二郎腿……

哈哈!终于走进了我梦寐以求的世界了!这感觉就象是一只井底的蛤蟆,终于跳出井来,稀里糊涂地在花红酒绿的大都市里蹦达;又感觉自己仿佛是初进大观园的刘姥姥,看什么都新鲜……"呵,新闻组里的信息还挺多!""那是!重点发展地区吗!"……"呦,这位见多识广的大哥是谁呀?""他是'游戏研究'的版主!"……"哦?今天是几号?""问这干吗?""好象有人过生日!""是吗?快看看是谁?"……

初来乍到四处游荡,正好看见站长为庆祝某位神秘人物的生日而贴的告示。哦?网上过生日,真新鲜。看阵势还挺隆重,四处散布着网友们给他的贺词。哼,这等好事我也要参加!Hmm,让我来写段程序送他,顺便练练 C 语言。次日见到站长大人的礼单,使我忍不住对其大加评论。

【发信人:XXX
标　题:礼单
统计前来祝寿的礼品清单如下:
注:不送礼的不计在内
(酷:呵呵,我可真幸运!)
礼盒一个:grey 送
生日花一朵:whk 送,喇叭水仙
寿字五幅:brick 一幅 whk 一幅 liwei 三幅
注:自己写的,将就着吧。
蛋糕四个:whk 两个,siva 两个, 共计 27 根蜡烛。
(酷:这么多蛋糕,腻也腻死了!不过,实在令人羡慕!)
酒一瓶:zzd 送,另附酒杯两个
祝寿程序一个:kuku 送 注:错误百出
(酷:胡说!我可是调试过的!!)
诺一个:menger 送
(酷:这也能送得出手?!)
寿歌一曲:wj 送 注:粤语演唱,自我陶醉式
(酷:纯粹糟蹋别人的听觉系统嘛!)
……
……
】

就这样,有生第一次在 BBS 上为别人祝寿,却始终未见到寿星的真面目。过了很久我才知道,他原来就是 BBS 中,大名鼎鼎的"失恋同盟"前任版主 WINNEY 大哥!哇塞,竟能在一天之内认识这种大人物,真是三生有幸!从此后,我开始畅游在 BBS 中,结识着天南地北的网友。其中有同校的兄弟姐妹和师长,也有来自五湖四海的朋友,自己的好友名单日渐爆满,时间就这样在快乐中一分一秒地度过……

风云迭起

逝者如斯……当我渐渐熟悉了这个充满温馨的天地时,变得有些肆无忌惮起来。恰逢"失恋同盟"老版主退位,而新主人尚未敲定之时,我信誓旦旦要出人头地。为了争这个斑竹(即版主)我可颇费心血,先募集同僚,以一杯可乐的"重赏",邀来勇夫若干。众人之中,NHK 一马当先:"用我,包你满意!"于是,他的那一串文章,帮了我不少倒忙……

【发信人:NHK(吸血僵尸)
标　题:我们亲爱的 kuku 版主采访记
NHK:今年多大啦?
kuku:(豪爽地)20 啦!
NHK:(五体投地的样子)小小年纪就成了版主!实在是好让人敬佩!
kuku:(得意地)自古英雄出少年嘛!敬佩英雄……这个这个……应当的嘛!
NHK:0.0 ……(一时语塞)
kuku:(稍微顿了顿)不过,也不要过分的搞个人崇拜嘛……(转脸窃笑)



NHK：（抬头仰视）是啊是啊……

……

想知道他是什么样子的吗？

各位同学，尤其是小姐们注意啦！

姓名：XXX　性别：男　身高：175cm

头发：郭富城式　身材：标准　体重：65kg

外表：英俊潇洒，风流倜傥，强健有力，肌肉发达，一个字——酷！】

面对着 NHK 老兄的重磅马屁，我不得不谦虚一下……

【发信人：kuku（酷酷）

标　题：无

承蒙各位的支持，小弟在此谢过！不过……

NHK 大哥，太夸张了吧！小弟虽然外貌比较英俊，但也不至于那么……

另外，小弟既然有幸成为盟主，自然有过酸葡萄历史和一点点经验……

好啦，酷酷宣布：新生代的“失恋同盟”正式成立！

“别！别！女孩子们别围着我！……”

酷酷爱酷也很酷
爱酷之人爱酷酷
KUKU LOVE YOU FOR EVER!
（怎么样？签名够水准吧？）】

终于，努力没有白费，口水没有白流，我如愿以偿地坐上了盟主宝座。从此“失恋同盟”里面的故事多了起来，热热闹闹地成为“最受欢迎榜”的第五位！看着自己骄人的成绩，心中欢喜不已。时间长了，我学会了在线递纸条、聊天、神侃，同时也结识了很多朋友。有本系的师兄师姐，还有和蔼可亲的老师……由于是在同一个校园里，所以大家时常相约“啃谈”，有时候 BBS 上的新人多了，就会有声势浩大的聚会场面。为了能互相确认，便有如此建议：“集合时手里拿张报纸，大叫——‘我是恐龙！哈哈哈’，怎么样？”“同意！”于是就会出现如此情景：

【发信人：XXX

标　题：聚会趣闻

地点：学校北门（附近有个报刊亭）

时间：X 年 X 月 X 日下午 6 时

人物：虫一，虫二，神秘人物（简称“神人”）

事件：二虫（网虫）由于是新手，与众位老虫素未谋面，为赴宴席而粒米未进，腹内空空，所以早来了 20 分钟。

虫一：怎么没人来呀？

虫二：时间还早呢！为了这顿饭，等一会吧！

虫一：对了，不是要每人都拿张报纸作为标志吗？你带了吗？

虫二：呦！你还真别说，忘了。哎！那边不是有一家报刊亭吗？去买一份不就完了？

虫一：对！走！

十分钟后，“神人”走入二人视野……

虫一：你看！那边走来一个拿着报纸的，应该是我们的人，走，看看去！

虫一急走如飞，眨眼间来到“神人”面前……

虫一：我是恐龙！哈哈哈！

只见“神人”慢慢地抬起头来，默默地摘下墨镜，用一双漆黑的眸子注视虫一良久……

神人：神经病！！

“神人”转瞬间消失于茫茫的夜色之中，远处传来“抓流氓呀！！”的喊声，接着不知从哪里莫名地传来狗的叫声……】

几经周折，众位网虫终于在宴席上见到了各自想见的人。“哇！原来 XXX 就是你呀！……来来来！干一杯！……没事，你要是醉了我扶你回去！……好了，以后你就是我哥们儿了！……”于是第二天，各自的好友名单中就会多了几位新朋友……

［下期请继续收看：网虫自述之心事重重］

编后：

在 3 月的读者问卷调查中，有一位来自宁夏银川的王诗淼朋友为《走在恩洛斯》鸣不平。他说：“似乎每期读者问卷调查中，读者最不欣赏的文章都有文渊阁一份。为何？不是说他（她）们的文章写的不好，而是读者没有经历过作者的感受，不能引起心灵的共鸣。没有玩过《魔法门Ⅵ》的玩友，怎能体会到《走在恩洛斯》一文中塑造的一个个性格鲜明、感情丰富的人物的内心世界呢？所以，文渊阁不管别人怎么说，走好自己的路，你前面的道路还很漫长！”石子看后很是感动，忍不住原文照登了出来，并想对王诗淼朋友说声：“谢谢！我会努力的！”石子相信，真正令读者喜爱的文章并非是深奥晦涩的，能让人读后有所感触的文章才是最好的！谢谢大家！

本栏编辑／石子

镜花园

在经历了年初的萧条之后，随着春天的来临，园中的“花儿”也多了起来（可别也来个倒春寒啊……^-^），相信能令大家一饱眼福了!!

最近去翻了翻漫画杂志，呜呼，满眼的“柴火棍儿”（对少女漫画中帅哥的戏称 T-T），难道连漫画界也要阴盛阳衰不成?!！回头想想园中一些熟悉的名字才松了口气——“呼，还好我的园子里阴阳平衡（其实是 BOY 占多数，呵呵）”。于是摇头晃脑的往家走去……

——丹

上期最佳作品：江苏王慎金的《童年加尔福特》

《征婚启示》　武汉　况涛

丹：如果阿诺和史泰龙没结婚的话也许还有希望……呵呵！

《劳拉》　西安　ABM 工作室

丹：好漂亮的中国娃娃啊，《古墓 3》如果用她做封面也许能多卖不少……^-^





《风云》　广西　冯啸云

丹：风无相、云无常，不知道你更喜欢哪一个……

在附近：

丹：女乱马出现……小心呐，九能带刀也许

《早乙女乱马》　福建　[illegible]



《Fever with you》 兰州 王鹏

丹：她等待的人会是谁呢？……♥……^_^



《LEONA》 北京 CLOUD STRIFE

丹：LEONA带着手套站在一所豪宅的门口……不会是想……嘿嘿嘿！



《山脊赛车Ⅳ》 西安 梁一涛

丹：名车美人……哇！交通阻塞啦！！



《情人节》 上海 潘浩

丹：京和庵难道都没有?!安迪真是身在福中不知福啊……



《苹果战记》 四川 刘勇

丹：象是幼儿园里才会发生的战争哦~呵呵





杏花村

本店酒保：小马

屈指算来，小店已开张两年有余了。每月一次在此间与众多读者朋友神交也成了我的固定功课。记得3年前我刚到《家》的时候，对办公桌上的信件之多十分惊奇；待看过百余封信以后，吃晚饭时就感觉舌头不太灵便了……我自己每个月固定购买的杂志有6种，其中有的已经坚持了10年，但我几乎没有想过要给编辑部写信——很大程度上是觉得这样太傻，人家睬你才怪。唯一一次是突然血压升高给某本杂志拉拉杂杂写了一堆话，自忖如此热忱如此文采……当然，果真无人喝彩，因为无人理睬。当我见到那些读者来信后，终于逐渐明白读者的热情对一本杂志而言是多么宝贵的一笔财富，也明白了财富积累多了可能就不被珍惜……当时的《家》人手很紧张，编读交流的栏目时断时续。当听完我大呼"读者万岁"后，老编喜道：以后交给你了！自此小马成为酒保，至今尚未转职。

之所以想起过去是因为在编辑整理"精华本"的过程中，感慨颇多。不少朋友来信对"精华本"提出了建议，我们在后期制作中会将一些好的可行的想法融合进去。"精华本"将回顾《家》5年的历程，汇集最受读者欢迎的文章、彩页和"难症会诊"、"秘技档案"全部(修订版)。其中还有一个人物专栏，介绍5年来《家》的编者、作者与朋友，大家都希望了解谁的情况呢？

这两期由于页码安排问题小店又变得拥挤了，请大家原谅。偏偏小马还有很多话想说。"杏花村"开了许久，编读往来的形式是否该有些变化？有些代表性问题对于老读者不算什么，但对于每月都在增加的新读者怎么办？杂志的某些自身难以解决的矛盾如何向读者解释？……我一直在思考，毕竟还没有变成"看信机器"嘛。

○你们到底是不是真的每封信和留言板都一点不落的看过？ （湖北孝感张建坤）

是。举个例子，山东潍坊的王军朋友自己打印了一张调查表，与杂志所附极似。区别是"1999·03"下面变成"希望我的参与能对你们有所支持"，"您最喜爱的"变成"我最喜爱的"，我一眼就检测到啦(还是机器:)！

○我最喜欢小店以前的文风，那种"带动作的语言"，看了总能让人大笑；不过现在销声匿迹了，可惜！

（山东德州李林）

众口难调。当预备了透明、冒泡和彩色的酒以后，准会有朋友进来要茶喝，对此我也很是困惑。大家聚在这里是为了找乐还是为了沟通呢？最好可以笑着解决问题？！唔，努力吧。

○怎么回事？同样内容的文章登在同是3月号的《家》与《计算机应用文摘》上，看来飞翔鸟的这篇文章真是VERY GOOD啊！ （湖南长沙龙威）

问题来了，笑着……解决……戴上我的苦瓜面具去质询CHANCE，啊，是这样。飞翔鸟·周晓阳的《MP3之全线出击》的确曾投给《计算机应用文摘》，但《计》的编辑表示不想刊用，故"鸟倦归《家》"；而《计》在未及时通知作者的情况下又改变初衷刊登了这篇文章，因而撞车。此事周晓阳没有责任，有双方联系的电子函件为证。指出问题的朋友还有四川成都杨曦、北京冯迁等，感谢你们。

○我不想揣着错别字进杏花村喝酒，或者说我压根不希望出现这种意见；但遗憾地告诉小编们这次的错出在目录里。明明是6款显卡比较却少了一半。我们热爱《家游》就不允许有半点瑕疵！把我打入地下我也不怕，下期还有错字我下期就还写！话说回来，还是进步很大的(做嬉皮笑脸状)。 （河南洛阳袁野）

第3期目录中另有一处错误：秘技档案中"极品飞车Ⅲ"印成了"Ⅱ"；广告中也有一处错误，不少朋友有所提醒。唉，排出"三文"大……错别字，我也不想请你喝酒，但我怕小编们喝西北风——没有这样的读者，《家》也许过3个星期就要关门啦。

○有一段日子未见贵刊，深感"古人不见今时月，今月曾经照古人"。有些栏目升级了，但有些栏目却该转职了……所谓"相逢不饮空归去，洞口桃花也笑人"，也愿贵刊"秋至满山多秀色，春来无处不花香"。 （吉林陈文吉）

"老读者"或是"老小编"们，对比杂志今昔都会有感而发，"纵樽前痛饮，狂歌似旧，情难依旧"。当年的激情和热望保留着多少？盲目与浮躁也许少了几分？不管怎样，杂志和她的读者一起步入了一个眼界更开阔、思想更成熟的时代，也在一起不断进步，"我见青山多妩媚，料青山见我应如是"。

○吾退休以来，书不再教，科研不再搞，终日离不开电脑，贵刊更是我的"宝"。时常与两个孩子一起翻阅《家电》，它对我摆弄电脑必不可少。衷心祝愿贵刊新春快乐，一路走好。 （北京李兆年）

李老是一位年逾花甲的教授。看他信笔在3月调查表上写下的文字，一家人真是其乐融融。真希望读者朋友们都能让全家乐在其中啊。

○我只买正版国产GAME，但盼了许久，《江湖》的赏析呢？《情人节》的赏析呢？捏着数十元的饭钱，我实在太怕再遭遇《血狮》！拿点版面给国产游戏吧，哪怕是为提醒玩家别上当。事先警告总比事后伤痛好得多。 （吉林李睿博）

○在游戏的世界里，不存在新出的就是好的这一条规则。

（辽宁沈阳杜科）

本期玩家沙龙关于《江湖》的讨论大家都看了么？这部游戏让厂商、玩家和媒体都有所反省。市场有无情的铁则，而媒体的监督引导责无旁贷。被宠坏的孩子是不会真正长大的……话题扯开就太大了，回头大家可以在沙龙继续聊。



知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件(身份证学生证等等)复印件和 50 字左右的留言寄至“100037 北京 813 信箱《知己空间》”，职业、绰号(昵称)、星座等请根据个人意愿填写。小马可能会根据情况删改一些不够雅驯的文字，请大家理解。祝大家如愿找到良友！

章硕(男 24)
星座：白羊
地址：广州解放军体育学院运动系拳击队
邮编：510502
征友留言：作为一名拳手，整天搏杀在拳台上，太累。在游戏里自己可以成为一名勇士，一名英雄，厮杀在无限空间，再苦再累，心里也愿意。热爱 PC GAME 的朋友，希望能与你相识相知。

宏婧(女 16)
地址：吉林省抚松县北岗镇中学三年二班
邮编：134513
征友留言：我是一个爱说、爱笑、爱打、爱闹、爱凑热闹的“疯”女孩，平时喜欢看看篮球、学学电脑、听听音乐。在我的生活中充满神秘感，远方的你如果愿意，欢迎走进我的生活当中。

李楠(男 18)
绰号：不着调
星座：巨蟹
地址：内蒙古呼和浩特市敬业私立中学高一(3)班
邮编：010070
征友留言：电脑、音响、书籍、稿纸、篮球、画夹还有无话不说的你组成了我的生活。想打开真正没有结束的谈话空间，只有在“Lean's eyes on the world”中可以实现。

叶艳(女 17)
昵称：Connie
地址：湖北省纺织工业服装学校 9805 班
邮编：430070
征友留言：我爱好唱歌、体育、电脑和逛街等，想寻找一些有共同爱好的朋友。在电脑方面我不算精通，但也略懂一二，喜欢《仙剑》。我会用一颗真诚的心对待每一位朋友。

宋明哲(男 20)
绰号：小怪物
星座：巨蟹
地址：河南郑州嵩山南路 140 号郑州粮食学院计科系 97.1 班 173#
邮编：450052
E-mail：connonrocket@371.net
PCFanclub@371.net
主页：http://CRWY.online.ha.cn/PCFanclub
征友留言：管一个俱乐部真难，管一个电脑爱好者俱乐部更难。愿大家批评指正，也愿与大家共同进步。

王玮炜(男 19)
绰号：居狸猫
星座：射手
地址：陕西西安通信学院 7 队 1 班
邮编：710106
征友留言：能理解我们这些身穿戎装的人并喜欢 PC GAME 的电脑发烧友，希望游戏是你我沟通的桥梁。

李凯(男 19)
笔名：晨曦
星座：双子
地址：河南新乡市平原大学 301 信箱
邮编：453003
征友留言：我的爱好为电脑和文学作品，希望与有相同爱好的各位朋友共同交流，切磋技艺。“海内存知己，天涯若比邻。”假以时日，我们也许会成为最好的朋友。

刘少渝(男 19)
星座：金牛
地址：福建古田一中高三(1)班
邮编：352200
征友留言：追求高品质的声光震撼效果，尤喜《极品飞车Ⅲ》、《生物危机 2》、《大富翁 4》等游戏。期待有相同癖好的你来一起交流。

许星宇(男 21)
笔名：心雨，小鱼儿，壮壮
地址：上海大学计算机科学系 823#
邮编：201800
E-mail：xxy99@kali.com.cn
征友留言：多一些朋友的感觉真好！朋友，相知是缘，什么时候有空，来坐坐。

周勤生(男 18)
绰号：柳生
星座：巨蟹
地址：江苏无锡市喻松桥 131-201
邮编：214001
电话：0510-5026461
征友留言：以真心对待各路电玩好友。

刘刚(男 18)
昵称：ANDY
星座：天秤
地址：北京宣武区广安门内大街 223 号(甲)北京四民学校高二 7 班
邮编：100053
E-mail：ANDYL@263.net
征友留言：有一种心情叫思念/有一种朋友叫知己/抛弃昨天/珍惜今天/憧憬明天。

1999 年第 2 期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 文渊阁：迷失心绪
2. 阶梯教室：陈说 DirectX
3. 硬件兵工厂：98Comdex 大展硬件新品回顾

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：迷失心绪
2. PC 工具箱：您“明白”电脑吗？
3. 阶梯教室：陈说 DirectX

读者认为最好的彩页：地下城守护者Ⅱ

各栏目平均分前 10 名：
①佳作赏析(4.17)②编读往来(4.07)③攻略手记(3.99)④硬件兵工厂(3.93)⑤流星时空(3.91)⑥上市烽火(3.83)⑦排行榜(3.82)⑧秘技档案(3.81)⑨新闻报道(3.79)⑩特别企划(3.68)

1999 年第 2 期幸运读者名单

江苏泗阳	丁航	山东	伯俊超
北京	陈京蕾	河北唐山	郑福军
河北三河	宋宾	云南昆明	李韬
上海	肖裕文	河南许昌	李耀帅
浙江长兴	卢鼎	湖北武汉	杨海屏
河北唐山	吴宁	广西玉林	陈贵福
江苏射阳	曾奇夫	重庆	王万涛
新疆乌鲁木齐	王强		

(奖品为第 3 波公司提供的游戏)

1999 年第 3 期广告意见征答获奖名单

江苏仪征	俞伟	四川绵阳	方潇
广西南宁	马浩钧	天津	王津
上海	庄云	辽宁大连	王玉玉
山东济宁	于浩	辽宁鞍山	孙少凯
上海	蔡爽	北京	曹亚红

(奖品为翰林汇公司提供的《WDS98 写作之星》)

国内统一刊号: CN11－3450/TP

定价: 6.80 元